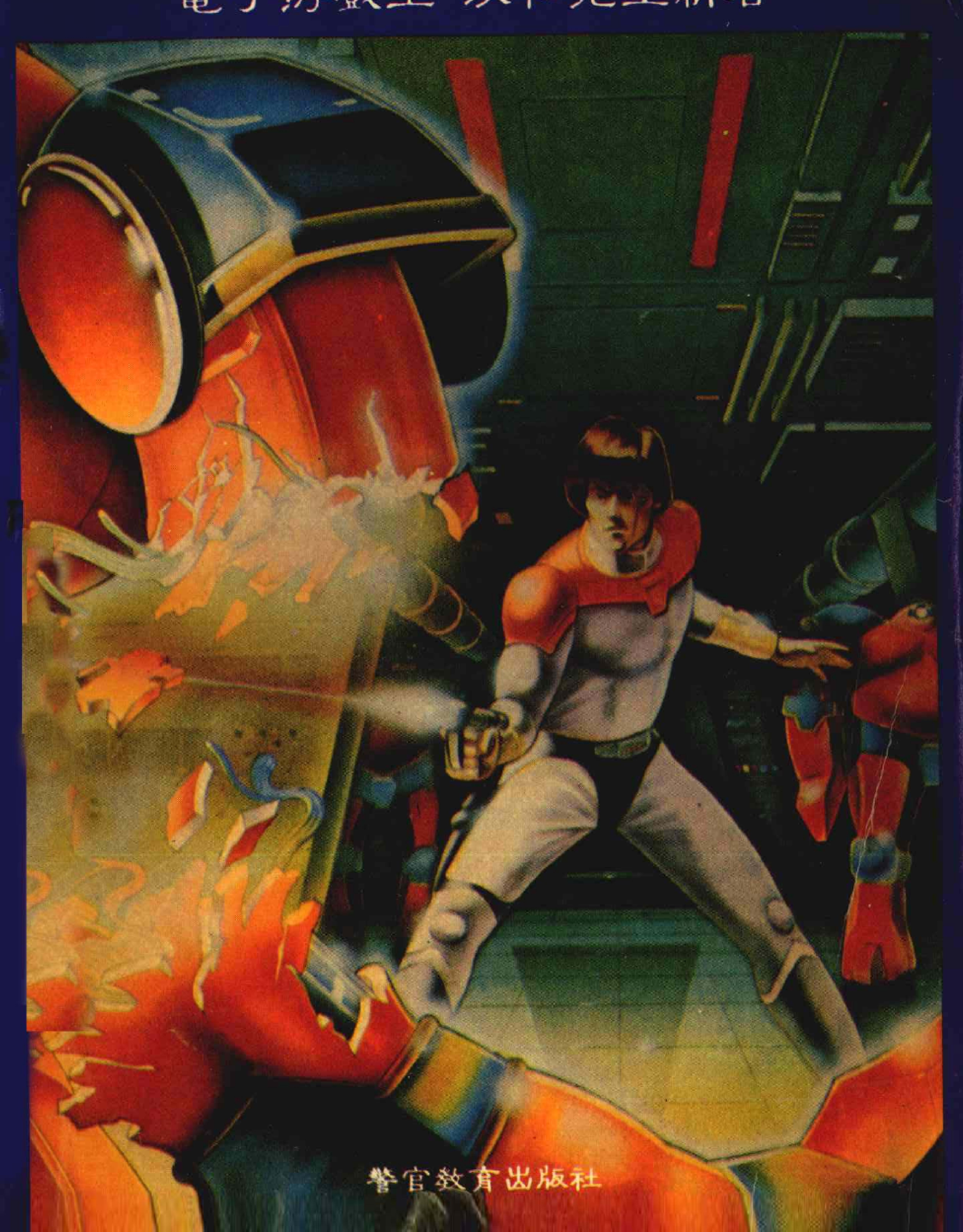
电脑电视游戏高手

"電子游戯王"以松先生新著



警官教育出版社

电脑电视游戏高手

"電子游戲王"以松先生新著



责任编辑：李剑涛
封面设计：夏 茫

ISBN7—81027—406—6/G·55
定价：3.60元

“电子游戏王”以松先生新著——

电脑电视游戏高手

警官教育出版社

（京）新登字 167 号

书　　名：电脑电视游戏高手

著　　者：以　松
责任编辑：李剑涛
封面设计：蒋　华
技术设计：王宏勇

出版发行：警官教育出版社
（北京西城木樨地北里 2 号　100038）
印　　刷：河北省抚宁县印刷厂印刷
经　　销：新华书店总店北京发行所

版　　次：1993 年 11 月第 1 版
印　　次：1993 年 11 月第 1 次印刷
印　　张：5
开　　本：32 开
字　　数：120 千字
印　　数：1—10000 册
书　　号：ISBN 7—81027—406—6/G・55
定　　价：3.60 元

“电子游戏王”以松先生新著—

《电脑电视游戏高手》简介

素有“电子游戏王”之称的以松先生最新隆重推出这部劲力之作《电脑电视游戏高手》。以松先生多年从事电子游戏的研究，并已出版过专著。而最新推出的《电脑电视游戏高手》决不同于以往任何出版过的电视游戏攻略读本，该书共有下述五大特点：

一、新。该书详细讲解了23种最新流行的强卡节目的攻略方法，这些节目及攻略方法你在任何其他书中都无法找到，而且，选择的节目非常具有代表性。

二、实用。由于作者熟知市场上流行的绝大多数属任天堂FC机节目，因此该书中介绍的节目全部可以在你家中的游戏机上玩。这就不同于某些人员盲目翻译的书籍，要知道盲目翻译的节目攻略许多是PC机和MD机节目，根本无法在你的游戏机上使用。

三、精彩。为了给读者完全耳目一新的感受，作者在书中出删除了许许多多的一般、平庸的节目，留下的节目个个精彩绝伦，此外还包含了大量的秘技（从未公开过），使所有游戏者都会感到震撼。

四、真实。市面上有些攻略读本的节目攻略法并不是作者亲自“攻打”出来的，有的属东抄西拚，有的属剽窃盗印，有的属从外文直译过来而没有和真正的节目名称对上号，因此存在大量张冠李戴问题。本书的节目作者都亲自“攻打”过，其攻略方法肯定是真实的。

五、系统。为了使读者对电子游戏发展情况有进一步的了

解，作者系统、全面地介绍了电子游戏的各种有关知识，各种最新设备的使用和维修，是一部游戏机实用的指导书。

以松先生的职业是唐山市科技开发实业公司电脑游戏部的经理和工程师，从事计算机和游戏机研究，该书是他心血的第二次结晶。此外他还在《家用电器》杂志上以岩松笔名连载过多篇介绍最新电子游戏的文章，以后又专门为《电脑报》和《软件报》撰写许多有关电子游戏知识的稿件。人们有理由相信，《电脑电视游戏高手》的推出，不仅为今后攻略版本的出版开创一种新模式，更为我国电子游戏业的发展助上一臂之力。

编者

1993年9月

目　　录

《电脑电视游戏高手》简介……………………………………（1）

第一部分　游戏机史话

一、投币游戏机的兴起 ………………………………………（1）
二、电子游戏机的诞生 ………………………………………（2）
三、雅达利公司的兴衰 ………………………………………（3）
四、任天堂公司的崛起 ………………………………………（5）
五、紧随其后的 NEC 子公司 HE 公司……………………（6）
六、后来居上的世嘉公司 ……………………………………（8）
七、竞争进入了白热化 ………………………………………（9）
八、游戏机何以风行 …………………………………………（11）

第二部分　电视游戏攻略

一、狄克枪手（火炮） ………………………………………（15）
二、顽皮狗（疯狂的比赛） …………………………………（26）
三、三眼神童 …………………………………………………（34）
四、孤独战士 …………………………………………………（44）
五、成龙之龙 …………………………………………………（51）
六、猫和老鼠 …………………………………………………（58）
七、雪山兄弟 …………………………………………………（62）
八、丛林决战〔枪卡〕 ………………………………………（66）
九、魂斗罗军队 ………………………………………………（70）
十、彩虹岛 ……………………………………………………（82）

十一、捍卫战士Ⅱ ……………………………………………… (89)
十二、红十月猎潜艇 ………………………………………… (94)
十三、响尾蛇 ………………………………………………… (98)
十四、小天才棋王 ………………………………………… (103)
十五、神勇小白兔 ………………………………………… (107)
十六、冒险岛Ⅲ …………………………………………… (111)
十七、街霸系列(内含三个街霸节目) ……………………… (114)
十八、魔鬼总动员 ………………………………………… (122)
十九、黄金传说完结篇 …………………………………… (127)
二十、联合大作战 ………………………………………… (134)
二十一、烈火 ……………………………………………… (138)

第三部分　游戏机控制盒的故障与排除

一、电缆损坏 ……………………………………………… (142)
二、导电橡胶损坏 ………………………………………… (142)

第四部分　主机的常见故障与排除

一、无图像　无声音 ……………………………………… (145)
二、有声音　无图像 ……………………………………… (148)
三、有图像　无声音 ……………………………………… (148)
四、图像发生分裂,画面混乱……………………………… (150)
五、屏幕上图像不稳定 …………………………………… (151)
六、屏幕呈单色光栅　但无游戏图像 …………………… (151)

第一部分

游戏机史话

电子游戏机无疑是今天国内外拥有最广大用户的电脑产品之一。据法国《新观察家》周刊统计，1991年全球电子游戏营业总额突破300亿法郎。在美国，约有3500万个家庭拥有电子游戏机，占全美家庭的46.7%。在日本，每周玩电子游戏机1至2次的男孩占总数的71%，女孩为38%。在我国，各种各样的电子游戏机蜂拥而入，目前已超过800万台。尽管人们对少年儿童玩游戏机的利与弊争论不休，但事实上游戏机正以其日新月异的面貌赢得了更多的人喜爱。为了弄清电子游戏机何以风行，我们不妨对游戏机的兴起和发展作一个回顾。

一、投币游戏机的兴起

1888年德国人斯托威克根据自动售货机的原理设计了一种“自动产蛋鸡”，只要往这台机器内投入一枚硬币，“自动产蛋鸡”便“产”下一只鸡蛋，并伴有叫声。人们把斯托威克发明的这台机器，看作是投币游戏机的雏形。

但是真正把游戏机第一次用于娱乐业的，当属本世纪初德国出现的“八音盒”，其中最著名的是路科曼发明的“孔齿音盒”，游戏者只要一投币，音盒内的转轮便自动转动，带动一系列分布不均的孔齿敲击不同长度的钢片奏出音乐。

后来著名的魔术大师伯莱姆设计了投币影像游戏机。虽说

是影像，却仍然是机械式的，即投币后可以在观测孔内观看到木偶和背景的移动表演。

在经济萧条的年代，投币游戏机很快与赌博业紧紧联系在一起，世界各地相继出现许多扑克牌机、转盘机、老虎机、跑马机、弹珠机等等，一度取代了健康的娱乐游戏机，直到三十年代，美国才兴起了对抗竞技的游戏机，其中一种模拟枪战的“独臂强盗”游戏机大受欢迎。以后，模拟打靶以及模拟各种体育运动（比如篮球）的游戏机相继问世。

从游戏机诞生到五、六十年代，投币游戏机大都是机械式或简单的电子式的，娱乐对象也是成年人居多，场合也仅限于各种游乐场，节目趣味性较差，而且单一，人们玩够以后很难再来买帐。但与此同时，全球计算机行业正飞速发展，一场娱乐业的革命也正在酝酿之中。

二、电子游戏机的诞生

第二次世界大战以后，电子计算机技术得到了突飞猛进的发展。先是由晶体管代替了笨重的真空管，后来出现了集成电路，使电子计算机一代一代实现更新，同时软件也发展迅速。在美国，集中了许多计算机软件的设计人才，他们在工作之余，时常喜爱编一种能与人斗智的“游戏”，以此来锻炼编程的能力。这种“游戏”花样很多，但其核心都是计算机按照人给它设计的“分析”、“判断”能力反过来与人较量。由于不断修改，最后计算机的“智力”水平与人比较很难分出高低。

美国加利福尼亚电气工程师诺兰·布什纳尔看到了这种“游戏”的前景所在。早在大学期间，布什纳尔就曾经营过一家娱乐场，深谙娱乐场经营决窍，于是，1971 年，布什纳尔根据自己编制的“网球”游戏设计了第一台商用电子游戏机。

据说，这台电子网球游戏机还有一段颇具戏剧性的经历：布什纳尔为了检验它的价值，就同一个娱乐场的老板协商，把它摆在了娱乐场的一个角落。没有过两天，老板打电话告诉他，那台电子网球游戏机坏了，让他来修理一下。布什纳尔拆开了机壳，发现投币箱里完全塞满了硬币，并胀坏了投币器。意外的成功激发了布什纳尔开发电子游戏机的热情，世界上第一家电子游戏公司——雅达利公司从而宣告成立。

今天，当我们回过头来看电子游戏机为什么会如此吸引人，我们不难悟出这样的道理：电子游戏机满足了人们对竞争对抗的渴望，它总是给予竞争者以新的难题，同时，它还能为胜利者提供崭新的画面享受。

街头和娱乐场毕竟比不上在家里随便，更何况在外面游戏时还要花很高的费用。于是，“家庭化”成为电子游戏机发展的主要趋势。电子技术的发展推动了游戏机家庭化的进程，彩色电视机的普及使大型游戏机的显像管和扫描板部分完全可以被彩电取代，使微处理机与显示屏幕实现分离。这时的游戏机相当于一个信号发生器，与电视机联结后组成闭路电视系统。这种电子游戏机我们称作“家庭电脑游戏机”或“电视游戏机”。

三、雅达利公司的兴衰

第一代电视游戏机体积小、成本低、价格也是普通家庭可以接受的。但是，游戏机的图形简单得不能再简单了。比如根据大型游戏机移植而来的电子网球游戏机，代表球和球拍的仅仅是两个可以移动的亮点。那么，为什么不把图象弄得更精细一些呢？原因在于这种游戏机只有一个微处理器（比如 AY-3-8500），既充当中央处理器，又充当图像发生器和存储器。由于存储器容量很小，荧光屏上能显示的点相应就很少，但还要覆盖整个屏

幕，所以每个点显得十分粗大。这个微处理器象是摇滚明星表演的单人乐队，一个人负责舞台上的所有乐器，既要执行游戏的逻辑程序，又要显示出游戏的图象，还要发出游戏的伴音(因此仅仅能发出简单的“噼、啪”声)，更要将操纵者的操作信息反馈回去。即使这位摇滚明星有天大的本领，也难以把如此复杂的工作完成得尽善尽美。

第一代电视游戏机还有一个更大的缺点，就是不能更换节目。

由诺兰·布什纳尔创立的雅达利公司看到了第一代电视游戏机的缺点，便着眼于第二代电视游戏机的研制，1979 年，他们隆重推出了可以更换节目的雅达利电视游戏机。由于节目存储在节目卡中，从而使容量有所提高，并终于获得了 8 种色彩(增加色彩同样需要容量的提高)，并有了简单的音乐伴奏。这种游戏机上市后风行一时，当年达到 3.3 亿美元的销售额，第二年上升到 4.64 亿美元，第三年达到 10 亿美元，第四年，也就是 1982 年，创出 30 亿美元的销售额纪录。

为了降低成本，雅达利游戏节目最大容量仅为 4K，代表节目有《运河大战》Ⅰ、Ⅱ代，《潜艇救人》，《打磅蟹》、《马里奥》、《拳击》、《机器人》、《排球》等等，节目总数约 50 左右个。此此同时，世界各地纷纷仿造，如香港的溢龙，台湾的皇冠等等。

但是雅达利游戏机由于容量的限制，在表现卡通形象和动作时十分呆板，背景图像非常单调，游戏简单乏味，无论软件设计者怎样卖力气，人们在看厌了这些简单图形以后，便把它们丢在一边，跑到大型游戏机那里去了。这大口地挫伤了软件设计者们的积极性，从此他们转移他处，不在为雅达利游戏机编新的节目。曾经盛极一时的雅达利公司从而一蹶不振，到了 1985 年销售额跌到 1 亿美元的低谷。当年最大的电子游戏机厂商、电子游

戏之父诺兰·布什纳尔创立的雅达利公司因此而破产易主，第二代电视游戏机也随之销声匿迹。

四、任天堂公司的崛起

在全世界电子游戏机行业经历了大涨大落之后，大多数游戏机厂商因受到冷落而放弃了这一市场。当时，只剩下日本的任天堂公司不改初衷，一如既往地研制游戏机技术。

任天堂原是生产经营扑克牌为主的公司，其总部设在日本京都。这个公司一直恪守这样的宗旨“为人们提供最好的娱乐工具。”它们的公司总裁山内溥继承父业接管任天堂公司后，对当时许多人购买苹果个人计算机的消费心理进行分析时，却得出了一个极不平常的结论：不少人买个人计算机实际上是用来玩电子游戏机。根据这一结论，他们勇敢地砍掉了个人计算机的其他杰出功能，只保留其娱乐性。

1973 年，名不见经传的任天堂公司与大名鼎鼎的三菱公司合作，推出了结合录像机的影像游戏机。众此，任天堂的名字便和游戏机结下不解之缘，几年之内，他们先后推出多种可选择节目的游戏机，其中比较著名的当属 1979 年推出的“太空大战”游戏机。

1983 年 7 月 15 日，在日本这个“太阳升起的地方”，日本玩具业巨星任天堂公司正在冉冉升起，任天堂第三代家用电脑游戏机 FAMICOM 问世了。它以高质量的游戏画面、精彩的游戏内容、低廉的价格一下子赢得了众多的用户，震憾了整个玩具业。而任天堂公司一举成为全世界最大的电子游戏公司。

任天堂游戏机与雅达利游戏机同属于 8 位的微机，为何前者大获成功，后者一落千丈呢?原因在于任天堂采取了特殊的外围电路—图像处理器 PPU，使微处理器与外围电路实现了分

离，这样，尽管处理器变化不大，但它的作用已经如同摇滚乐队的指挥，控制着游戏的进展，随时向 PPU 发出指令，这项技术的应用大大提高了游戏机的反应速度，同时还取得了非常好的图象质量。

任天堂游戏机投放市场后，至今已畅销了整整十年，连研究世界玩具市场的专家也惊叹不已。任天堂公司成功的秘决究竟是什么？除了技术革新之外，还有几点：

第一，任天堂创立了自己产品独有的标准。与软磁盘不同，它的软件存放在装填式的游戏卡中，既不是兼容的，也不能被剽窃。

第二，任天堂控制了软件生产的许可权，保证了节目质量，同时还亲自研制节目。

第三，任天堂注重产品的销售，在世界各国广泛设立自己的代销商。

五、紧随其后的 NEC 子公司 HE 公司

当年在雅达利公司衰落时，大多数公司易辙改道，而今任天堂公司大获全胜时，不少厂商才如梦方醒。这当中包括一些实力雄厚的公司，NEC 的子公司 HE 公司就是其中的一个。

NEC 公司（全名：日本电气公司）是世界上唯一一家在通信、计算机、半导体三个领域内都名列世界最前列的企业，它有产品 15000 余种，向全世界 150 个国家出口，它的总部设在日本首都东京。这样一个技术实力雄厚的企业，是决不会放过电视游戏机这个巨大的潜在市场的。1987 年，NEC 的子公司 HE 公司隆重推出了 PC—ENGINE 电视游戏机，率先向任天堂垄断的游戏机市场提出了挑战，并把游戏机的图像、声音提高了很大一个档次。

PC—ENGINE 电视游戏机机壳和白色，体积比任天堂机还略小一些，它的游戏卡是卡片式的，水平推入游戏机内（这一点有点像软磁盘），打开电源后游戏卡便被挡舌挡住而无法取出。它的游戏卡最小容量为 2M，因此推出的节目个个精彩，节目水平大大超过任天堂。该机一投放市场，立即大受欢迎，支持该机的游戏软件不断推出，代表作为《绝对合作》、《凄之王传说》、《改造超人》、《华路的传说》、《死灵战线》，《城市猎人》等等，目前该机已拥有节目 200 种以上。值得一提的是中外合资生产的双子星游戏机 CP2000 是 PC-ENGINE 机的的兼容机，但制式已由 NTSC 改为国内可使用的 PAL 制式，该机已在国内上市，价格在 850 元左右。

面对 NEC 的子公司 HE 公司的挑战，任天堂公司也决不示弱，他们宣布加紧新一代“超级任天堂”的研制，并计划于 1989 年初上市。一场技术角逐拉开了帷幕。

HE 公司另一大杰作是：率先把激光唱盘存储器（CD-ROM）引入了游戏机中，使游戏节目的容量一下子提高了 75～150 倍，达到 540M，可以进行超大容量的游戏。使用时只需将激光唱盘存储器与 PC-ENGINE 电视游戏机以及接口装置相连，并在游戏机卡槽内插入一张系统卡即可。这便可使得游戏机显示出内容更加丰富的背景；出现更多的人物，并可以为玩游戏机的人设计出更多的可能动作。此外，该机还具有中断记忆的功能，不管你中断游戏多长时间，都可以接着上一次的结果玩下去。

激光唱盘存储器还可以单独作为激光唱机使用，可以录放高品质画面的影片，在电视机上直接放映。HE 公司的厂商发现玩这种游戏的成年人特别是妇女增多，因此开发了适合不同年龄阶层人士的节目，成为 1990 年圣诞节最为抢手的礼物。

六、后来居上的世嘉公司

如果把任天堂游戏机称作是第三代电视游戏机，PC-ENGINE 称作第四代游戏机的话，那么计划于 1989 年初推出的"超级任天堂"应当属于第五代电视游戏机。但是，"半路杀出个程咬金"，1988 年底，世嘉公司抢在前面，推出了"活动式电脑板"——世嘉五代电视游戏机，一下子打乱了任天堂的计划。

世嘉公司原是美国大型游戏机生产厂商。它创建于 1954 年，1964 年开始研制营业用大型游戏机，次年在全国各地开办了许多娱乐场。1984 年，日本人中山隼雄从美国人手中买下了世嘉公司并着手研制电视游戏机。目前该公司已是一个拥有 10 个分公司，上千亿日元固定资产的企业。我国各地的大型电子游戏机娱乐场内，都可以看到世嘉公司的产品。

世嘉公司推出的世嘉五代电视游戏机商品名称为 MEGA DRIVE 意思是"兆位驱动"，即游戏节目都在兆位以上。它采用了两个中央处理器 CPU，一个是 MC68000，另一个是 Z80A，专门处理音响效果，所以它除了能发生与任天堂一样的 PSG 音源外，还有 6 路 FM 音源和一路 PCM 音源，音响效果十分逼真。它还具有双重卷动背景画面，立体感极强。该机的性能比 PC-ENGINE 电视游戏机更好。

世嘉五代游戏机的节目也极为丰富，游戏的主角很大，是任天堂主角的 20 倍，色彩数是任天堂的 8 倍，软件容易都在 2M 以上。每个节目卡几乎都有音乐欣赏选择，相当于一张激光唱片。由于世嘉公司在游戏设计制作方面的力量十分强，推出的新游戏几乎个个优秀，深受欢迎。现已拥有节目上百个，并且新节目正以平均每月 4～5 个的速度不断推出。代表作有《战斧》、《世界末日》、《兽王记》、《忍》、《第一滴血Ⅲ》、《鲛、鲛、鲛》、《闪电出

击》、《究极虎》、《大魔界村》等等。

由于任天堂原机和 PC-ENGINE 游戏机采用的都是 NTSC 制式，因此在世界各地非 NTSC 彩色制式的国家销售前还需要进行改装。而世嘉五代游戏机一开始就注意了这个问题，他们吸取继承了各种游戏机的优点，克服了它们的缺点，在信号输出方面采取预留各种彩色制式，因此也很快在我国形成了市场。目前世嘉五代游戏机在我国售价约为 1000 元人民币。

值得一提的是，世嘉五代游戏机还可以安装成大型游戏机，方法是在机身后的 8 钟梅花插孔中引出 R、G、B 和同步信号线，与扫描板的相应端相连接，再从 2 个手柄线路板上引出控制线(16 条)与大型机操纵台相应微动开关相连。R、G、B 同步，地线和手柄控制线可以直接焊在 28 脚式其它规格的印刷插板上，然后插入原大型机的插槽中。

七、竞争进入了白热化

面对 HE 和世嘉公司强有力的挑战，任天堂不得不认真招架，他们推迟了“超级任天堂”的上市时间，目的是使该机性能上竞争过对手。

而 HE 公司却又出新招，1989 年 11 月他们推出了 PC-ENGINE 的第二代产品，即 SUPER GRAFX，简称 SG。该机装有一种新型的高速图形芯片，能够产生极高质量的图像。同时，他们为了适合低收入家庭的需要，设计了一种不能加 CD-ROM 的廉价版 PC-SHUTTLE 型机，该机其他功能与 PC-ENGINE 完全相同。

世嘉公司也决不甘示弱，他们加强了软件的服务。1990 年 11 月他们推出了与世嘉游戏机配套使用的通讯接驳器(MONEM)，有了它以后，就可以通过电话线实现游戏机联网。1990 年

底他们在日本几个中心城市开设了世界首创的电子游戏通讯中心站，用户通过电话通讯网即可向中心站出租游戏节目，这样世嘉游戏机用户不买卡就可以玩各种游戏，而且费用很低，无形中大大拓宽了世嘉游戏机的市场。

1990年底，传闻已久的"超级任天堂"SFC机终于上市了。该机由于推出时间迟了一些，错过了一段能与对手竞争的宝贵时间。但是，代理该机销售的西门公司以杰出的广告宣传，并特邀田中律子小姐扮成玛俐形象作了一系列电视广告片，终于为该机打开了市场。随后由于《超级玛俐Ⅳ》、《街头霸王Ⅱ》、《魂斗罗精神》、《激龟忍者传Ⅳ》等优秀节目的推出，使"超级任天堂"成了供不应求的产品。目前，"超级任天堂"在我国的售价约为2000元人民币。

最近，世嘉公司又与胜利公司合作推出了激光视盘游戏机，该机集世嘉五代游戏机、激光视盘机、卡拉OK机于一体，使用户在电视机上可以享受更为逼真的音响及画面。

而任天堂公司将和索尼公司合作，共同开发能够使用光盘只读存储器的"超级任天堂"。1994年春，任天堂公司还将计划开展卫星传送电视游戏服务。

另外一些老牌号的公司也投入了这场白热化的竞争。SNK公司于1990年4月推出的NEO·GEO(机皇至奥)以及富士通公司推出的32位电脑FM TOWN机，又把游戏机提高了一个档次。

下一步，世嘉公司和任天堂公司正在设法挤入个人计算机的行列，并利用大容量激光只读存储器磁盘来研制更新一代图像游戏机系统，到时候，游戏中的人物栩栩如生，可以相互对话，还采用高保真音响系统放音。这种真正"人机对话影片"的多媒体系统将把人们带入更加奇妙的世界，整个娱乐行业将发生极

大的变化。

八、游戏机何以风行

回顾游戏机的发展史，我们不难看出，是技术进步推动了游戏机乃至整个游戏业的发展。世嘉公司的董事长中山隼雄先生认为，保证自己的产品超过最大的对手任天堂公司，必须在技术上领先于对手。1984 年，中山隼雄从一位美国人手里买下世嘉公司时，世嘉公司规模还不大，在短短九年时间内成为世界上赢利最多的企业之一，完全依赖其技术上的成就。然而，技术进步是不是游戏机风行的唯一原因呢？

答案是否定的。

对此，任天堂公司总部设计室主任宫本秀深有体会。1982 年，他设计出的《超级玛俐》电视游戏是任天堂公司最成功的节目，截止 1992 年底该游戏卡已创下 4.45 亿美元的销售额记录，但该游戏容量仅为 40K，其技术成分比世嘉游戏要低很多。宫本秀在回答这部游戏获得巨大成功的原因时说，他设计的玛俐形象——一位固执的意大利水管安装工人与许多人有共同的性格，所以人们非常喜欢玛俐。或许宫本秀先生有意不说出该游戏成功的真谛：它满足了人们对冒险与对抗的渴求，为人们提供了丰富的探险空间，这些特点在许多任天堂游戏中体现得淋漓尽致。任天堂公司的领导人山内溥更是直言不讳："由于拥有新技术他们（世嘉公司）可以领先于我们进入市场，但可以直率地说，我们的游戏内容要好一些。"

正是由于技术进步和好的游戏内容两方面的原因，才使得游戏机得以迅速普及和发展。两者缺一不可。如今，游戏机风行的程度，是第一台电子游戏机的研制者诺兰·布什纳尔始料不及的。在全世界最大的城市，直至最小的村庄，从纽约最辉煌的

西部游乐场，到高加索最小的乡镇儿童娱乐点，在千家万户，正在进行着千千万万这样的“战斗”，伴随着无数成功与失败、兴奋与懊丧。游戏机带来了一个全球性的疯狂症，其他任何娱乐与游戏机相比都望尘莫及。

游戏机的风行还有其更深一层次的社会因素：从80年代至90年代，生活、工作中的失望困扰着发达国家的一代年轻人，他们需要在生活中的其他角度来印证自己的价值与命运，在失望和困惑中得到摆脱。有了游戏机，他们可以在潜意识中获得对自己命运的控制权。

游戏机的风行还远远没有达到高峰，甚至没有达到某个山脉的高度。每年全世界的电子游戏公司都有新节目问世，节目更加精彩。相信用不了多久，这个新兴的工业会超过电影、电视等行业，成为人们首屈一指的娱乐。

第 二 部 分

电视游戏攻略

狄克枪手(火炮)
(GUN·DEC)

这是任天堂十分出色的单人战争游戏,版面众多,场面宏大,而且融合了赛车战斗、射击与人物战斗于一体,玩起来十分引人入胜,是SUMMY公司最为成功的作品之一。

一、故事梗概

主角狄克是位某国的间谍,在一次行动中他意外发现他和他的许多战友被人出卖,他开始着手调查一桩桩似乎并无联系的案件,他惊人地发现了某国要实施的一项极密计划:这个计划是要将他的国家毁灭!

为了复仇和挽救国家,他出发了。

二、游戏操纵方法

这部游戏结合了动作(ACT)类、射击(STG)类和汽车追逐类游戏于一体,按照不同的类别和不同的画面形式,游戏的操纵方法亦不相同,下面分别加以叙述其操纵方法。

(一)汽车追逐操纵方法

汽车追逐的版面为俯视面画,向上进攻,分别发生在第1-1关和第10-1关。在操纵盒上:

"十"字键的上、下、左、右分别用来控制主角驾驶的汽车在汽车道上进行移动(汽车前进速度不受控制)。

B键用于射击,可以打掉前方的障碍以及敌方车队、飞行物。

A 键用于改变汽车前进速度，每按一次 A 键，汽车的速度（下方显示）由 1→2→3→1……循环变化。

（二）动作阶段操纵方法

动作阶段为横向或横向转纵向画面，大部分为向右进攻，偶有固定场面以及向左进攻场面。动作阶段发生在第 2-1 关至第 4-1 关，第 5-1 关至第 9-3 关，第 11-2 关至第 11-4 关。动作阶段的主角是人物，而汽车追逐阶段的主角是汽车。

操纵盒上，使用方法如下：

“十”字键的左、右控制前进、后退

A 键为跳跃。

B 键为使用武器，使用的武器有三种（画面下方有显示）

①刀：用于近距离进攻，其防御力较强而攻击力较差，无限次使用。

②枪：用于水平方向上较远距离的进攻，但防御力较差，而且子弹数有限，子弹一旦用完，必须获得有 G 字样的宝物或静等三秒才会补偿子弹数。

③雷：用于抛物线上的攻击，无论敌手远近，触敌才爆炸（遇障碍物也会爆炸），因此一般用于超远距离的进攻。雷数亦有限，用完后补偿方法与枪相同（获得有 B 字样的宝物）。

选择键用于转换上述三种武器。

暂停/开始键用于游戏中的暂停。

下为下蹲。下十左或右为低头前进。

（三）3D 射击画面操纵方法

3D 射击阶段发生在第 4—2 关和第 11—1 关。

在 3D 射击画面上，操纵方法如下：

在操纵盒上，“十”字键用于控制屏幕上的准星“〔十〕”进行上、下、左、右移动以瞄准敌人。

A 键为使用手雷(杀伤力大)

B 键为手枪射击。

如子弹用完可以用准星瞄准画面上的有 G 字样的宝物即可加子弹数,手雷用完可以瞄准有 B 字样的宝物增加手雷数目。亦可交替使用枪和手雷,利用它们三秒钟内自动补偿的办法来保持对敌人的强大火力。

三、宝物

在这部游戏中,共计有以下几种宝物,其用途如下:

钱币——获得 100 枚可增加一次游戏机会。

TB—— 获得后增加 20 发子弹。

TG—— 获得后增加 5 枚手雷。

肉—— 获得后补偿 15 滴血液,但满 20 格为止。

瓶—— 获得后补偿 2 滴血液。

四、版面介绍

这是任天堂 FC 电视游戏机版面最多、变化最大的一部游戏。该游戏一共有 11 局,而每局长短不等,一般又分成几个小关,每关也常包含许多小节。下面是各局、各局的各关以及各小节的游戏进程情况:

STAGE1—1 大街(序幕)

主角开始驾驶一辆罗尔牌轿车改装的武装车从公路上出发,拉开了这部精彩游戏的序幕。公路并不笔直,而且有宽有窄,公路上摆放了许多路障,并有其它敌轿车、飞行物的阻截。但主角可不必管那些路障,勇往直前地向前(即上方)冲去。

穿过几个桥后,汽车来到宽阔的大街处,追上了溃逃的敌卡车并展开了枪林弹雨的激战。别看敌卡车一会儿释放出三对火

束，一会儿丢出两只箱体，但在主角强大的火力射击下，终于在一阵爆炸声中毁灭。随后，标题画面出现。

STAGE2—1 工地

这一局需要经过四个版面，是人物动作类(ACT)游戏形式。主角开始在钢梁搭成的角架间跨越向右前进，会遇到一些跳动的木偶和爬行的印第安人的阻挡和拦截，天上还有飞来的巨型昆虫。主角应格外注意不要在钢梁锈蚀处久留，否则会随着它的脱落而掉下深渊。

第二个版面钢梁几乎处处都已严重锈蚀，一踩即溃，根本无法让主角休息片刻，只有让他快速穿过每个钢架，注意在穿行、跨越时应避开飞行巨型昆虫。

第三个版面上主角沿梯口下到工地建筑之内，从左边的豁口绕下低层，仍朝右前进，脚下还是钢梁，有时主角也需要在吊车吊住的钢梁和传送带(会随之一起传动)间穿过。后面主角在梯子间跨越后又爬至上层，用手雷炸死远处的敌人，再绕到最右端从豁口跳下，消灭抛月牙镖的牧师，朝左跳越到梯口处沿梯爬下。

第四个版面为固定画面(通道)，主角从上方梯口下到下层左方的梯口即可，但注意要消灭这里的伏在地上的印第安人、抛月牙镖的牧师和射击的人。

STAGE2—2 决斗

主角与工地的工头决斗。工头是个穿牛仔裤、身宽体高、力气极大的人，不断从背后抽出一根根的钢轨抛向主角，并且时高时低，主角应站在另一侧不时地或者跳起、或者下蹲以避开飞行的不同高度的钢轨，并用手雷朝工头掷去，如此往复，工头终于不敌你的智慧，被你的猛烈的手雷炸得粉身碎骨。

STAGE3—1 回以已矛

第一个版面背景为日本江户的木式建筑前，门檐上标有“回以己矛”的字样，地上偶有一些篝火，主角要从上面跳过去。在铁网上下，会有一些穿长衫的商人（动作迟缓、会射击）、飞奔的野狗（速度快，时常成群从左、右出现）、穿和服的草原坊（一旦靠近她会耍着木棍奔向主角），以及前面提到的抛月牙镖的牧师对主角进攻的威胁，主角要一一消灭他们，并从右端的梯口爬上绕上七层的梯口上升。

STAGE3—2 鬼火地带

主角沿梯口上来，这里主角要从钢索上通过，要格外小心钢索上来回巡逻的鬼火以及天上飞翔的巨昆虫，然后在画面最右端绕下来，到下层的梯口。

下面的版面是个“C”形的通道，主角消灭这里的敌人后来到画面下方的最右端即可。

STAGE3—3 决斗

第三局的首脑是个身披红袍、满身盔甲的武士，其致命二招为：释放开花雷、舞棍猛冲。如果你方法不当，很快会被其致命二招打败，但只要你留意，会发现他有缺点：对付低处、近距离的进攻者无能为力。为此，你可以让主角选用枪、蹲在武士较近的地方猛烈地开火，等他舞棍冲过来时跳起躲开，如此往复定能消灭这个狡滑的敌人。

STAGE4—1 桥梁

这里是个钢结构的桥梁地带，桥上有许多飞奔的野狗、耍棍的草原坊，桥的后面有诸多凸起或凹下的结构，上面经常盘居着一些上半身是炮管的机械人，后面主角要经过许多不同高度的钢结构架，最后即可过关。

STAGE4—2 射击版(3D 画面)

这是个 3D 画面，要求游戏者用“十”字键的上、下、左、右控

制着准星〔十〕的移动瞄准画面上的朝你射击的敌人，背景是个仓库，敌人出现在各个地方，随着画面朝左移动，背景依次有大楼、敌营等。为了保证你的火力，你要及时获得补偿子弹和手雷的宝物，一旦弹药用光，要静等 2 秒获得武器的后援。最后等画面静止后消灭其中敌人即过关。

STAGE5—1 山洞瀑布

包括两个版面：第一个版面发生在半山腰地带，主角朝右沿山腰行走，遇瀑布地带可以跨越过去，遇到阻挡前进的风化岩石可以用刀(或其它武器)将其掘开继续前进，这里有老鹰(沿折线反复三次冲击主角)、棍猴(突然从下方跳出袭击主角)、红飞鱼(射击三只箭)以及武士、吸壁猿(伏在山洞上方)等许多动物的袭击，要消灭或躲开他们。

第二个版面为主角向上跳跃。画面没有敌人，主角开始站在悬崖的左下端，面临巨大的瀑布，但可以看见瀑布中有一些顺流而下的圆木，主角应在这些圆木上连跳，先跳至画面右端略高一点的山凹处，再返回来继续利用圆木跳至左端略高一点的山凹，继续跳向右高处、左高处，最后在右端最高的山凹平台处结束这个山洞的旅程。

STAGE5—2 古树参天

这里是原始森林中的湖水区域，到处是千年的古树遮天，而湖中有浅水域可以淌过，深水处深不见底，只能跨过去，湖面上时而跳出许多大鱼释放出三粒旋转星袭击主角。跨至湖中小岛后还有老鹰、武士的阻截。如果遇到古藤树挡住前进路时，可用刀劈击一条路，但要及时穿过去，否则古藤树生长迅速不一会儿就可以长满被劈开的地方。这局后部尽是些斧劈的险峰，主角需在上方跳跃，这时应尽量避开老鹰的冲击，最后在最右端绕到上层的梯口进入下一个版面。

第二版面仍为原始森林地带，主要先从左边豁口跳至上层，消灭武士和飞鹰后，穿过一片厚厚的古藤树(边劈边前进)而不要在里面停留片刻。过此地带后消灭几个机械人即可在右下角处过此关。

STAGE5—3 决斗

第五局的首脑是一辆巨大的异形炮，上方有一只长炮管却是哑炮，下方有一又粗又短的活炮口会时常吐出三枚威力强大的炮弹，而炮身后方还有导弹发射装置，导弹会迂回到下方袭击主角。炮体不停地前后移动。

消灭此异形炮过程中绝大多数攻关者遇到的问题是：不知异形炮的弱点在哪?!这满身钢铁，高长的哑炮管阻止了主角跳到它身后的企图，因此，许多人在此只能躲藏异形炮的袭击，而不能使异形炮有微毫的体力下降(图下方显示)。原来它的弱点在哑炮管前端部上的半圆形亮球上。主角一方面要下蹲躲开威力炮弹和导弹，一方面寻机跳起用刀(注意不要用枪或手雷)朝半圆亮球猛砍，这样可以破坏这辆“没有缺点”的异形炮。

STAGE6—1 毒气工厂

主角在制造毒气的车间内前进，上方是一排排换气扇，主角跳上木箱堆，炸死机械人，沿毒气输送管向前跳跃。前方是升降传送梯，过此处时主角把握好时机，从一个升降梯跳到另一个升降梯上再跳至安全地带，沿梯口爬上。

第二版面向左进攻，主角炸死前方的机械人后沿管道走，过长沟，在最左端的梯口爬上。第三版面向左。

STAGE6—2 剧毒车间

这里背景与上一关类似，只是到处皆为红色，第一版面为一迷宫，主角行进路线为右→上→左→上→右→下→左→下。最后洞降传送梯下来。

第二版面为固定场景，左、右各有一个升降传送梯，主角先上后在右方下来，即可过关。

STAGE6—3 决斗

第六局首脑是大头机械怪人，能飞行，并放出许多追踪主角的毒气炮弹，消灭这个首脑的办法是用刀不停地挥舞，以挡住毒气炮弹的靠近，并寻机猛劈大头机械怪人，使之毁灭。

STAGE7—1 列车

主角站在奔驰的列车箱上，闪电使得背景一会变黑、一会儿又恢复光明。主角要等天明时前进，别在黑时走，以防误落车下被碾得粉身碎骨。列车上要避开许多机械敌人、老鹰等的袭击。

STAGE7—2 下水道

这里有四个版面，到处是绿的污水和肮脏的老鼠，注意主角不要被污水冲下深渊。

第一版面向右进攻，第二版面从上方梯口绕到下层后仍为向右进攻。第三版面拾级而上。第四版面为向右。

STAGE7—3 决斗

在这个固定版面内，第七局的首脑与主角展开了决斗。注意左右两处都有绿色污水流出，应提防。首脑是个多爪机械飞虫，能在左、右上方放出五个红花弹 ，在下方放出弧光。主角对付首脑的办法是在画面左下角躲开弧光和五个红花弹并朝首脑抛掷手雷，按此法耐心打下去定能取胜。

STAGE8—1 高压变电所

主角在变压变电所内穿行，高压包狂舞着弧光火花，不时发出紧光和吱吱的响声，闪射的电光一会儿把屋时照得通亮、一会儿又一片漆黑。追击主角的敌人有时滚时停的圆乎乎的东西，长着长长的颈的机械狗、猛力抛掷铁管的大力武士。主角除了躲藏或消灭敌人外，还要提防不落到高压线上或深渊口。在画面最右

端主角可攀梯而下。

在第二个版面，主角要向左进攻，这里放电的电极很多，要提防，在放电的间隙要通过，最后在画面左端梯口爬下去即过关。第三版面仍向右进攻。

STAGE8—2 变电室

这里也有两个版面，背景呈紫色，主角需在变电器上来回绕行，象穿迷宫一般，敌人不仅有球状物、抛管力士，还有鬼火等等。这一关有一定难度。

第二版面为一“C”形通道，主角从上方梯口跳下，消灭上层敌人后跳到下层，再来到右端梯口爬下即过局。

STAGE9—1 废液处理厂

主角开始向右进攻，第一版面背景上有三台巨大的废液处理炉，前方的敌人有喷箭的海豹和来回乱窜的白海豹，二者均会在地面冒出来。后面有处理完的液体从上流下。主角继续向前走，有一处需要主角弯腰穿过，再从放电的豁口处跳上。从最右端梯口上去。

第二版面朝左走，注意上方落下的滴滴废液能伤人，过此地带继续朝左走，打死海豹，并上梯口。

第三版面为朝上进攻，主角从右下角出发拾级而跳，用枪打死上方一个个抛铁管的武士，最后在右上角过关。

STAGE9—2 粘土岩洞

这关的背景发生在一个排废液的粘土岩洞内，主角开始要用手雷炸死吐弹的海豹，然后跳到右方的死角处等待粘土松懈出一个洞口，从洞口下来继续向右进攻，敌人除海豹外还有美人鱼和挥舞斧头的怪兽，在纵向洞口处要尽量避开上面滴下的废液，用力拆开古藤树并及时穿过去。在最后的粘土地带不宜久留，否则会随粘土的松懈而落入深渊，最后消灭美人鱼吃掉遗留

的肉，随后在最右端过关。

STAGE9—3 决斗

第九局的首脑是个雪人，极难对付，主角应选择手雷上场，充分利用中央的三个平台朝雪人进攻。最后终于消灭了雪人。

STAGE10—1 公路(俯视画面)。

与第一局类似的汽车大战，只是公路不象第一局那么平坦，有许多弯路，还有不少峦道，冲过来很多飞行物。最后的敌人是一个巨大的机械蜈蚣、连头尾共计六节，头部不断放三向弹，尾部也有两发子弹射击，它静止时会发出一个个光环。其要害在头部，主角的汽车只要不断朝蜈蚣头部射击，即可打死它过此局。

STAGE11—1 敌总部楼外枪战(3D 画面)

主角来到敌总部大楼前，与楼外的敌人展开了枪战，游戏者操纵"十"字键移动准星〔十〕瞄准敌总部大楼上、下各种敌人，用 A 或 B 射击或炸死他们，消灭全部敌人即可过关。

STAGE11—2 敌总部楼内大厅

这里有三个版面，开始的版面发生在总部大楼的第一层，后两个版面依次发生在第二、三层。这里是个豪华的大厅走廊，顶上安装着五彩的吊灯，窗上有大红的窗帘，但这里敌人也格外多，有吸壁狼、跳猴、娇怪等，成群地出现在大厅里，使你目不暇接。在最右端的梯口爬上。

二楼的敌人更多，艰难前进。主角要向左进攻，来到最左端梯口跳上，爬到第三层。

第三层最难的地方是后部楼板已塌落，只留下几个落脚点，只有在上面跨越，但此时一旦有发三只箭的红猴袭击就会中弹后滞，极易落入深渊。如果你侥幸过此地带来到右端，你就过关了。

STAGE11—3 与敌头目决战

这里出现了敌头目，他的身高与主角一样高，一身白色西装，对付他需要斗智斗勇。注意与他决斗应尽量保存体力，因为下面还有一个最后的顽敌。

STAGE11—4 与巨兽决战

与敌头目决战结束，才可以看到全篇最后的敌人——超巨大的机械人，主角的身高只相当于他的小腿的一半长，怎样对付这个凶残、狡猾、力大无比的最后顽敌呢？你只要耐心去打，一遍又一遍，你才能发现这个顽敌也有你极易忽略的缺点，哪怕仅有一瞬间，只要你抓住，你就有可能取胜。只有取胜，你才能见到胜利的画面。

※ ※ ※ ※

《孤独战士》第七关密码

1192(较弱体力和装备)

3279(较强体力和装备)

顽　皮　狗

（疯狂的比赛）
（Wacky Races）

达斯塔迪是一位驾驶员，他有一只顽皮可爱的小狗名叫穆提。一天，达斯塔迪看到了报上的一则消息，南美老式汽车协会组织了一场别开生面的比赛：驾驶老式汽车环球旅行！这确实够刺激。达斯塔迪决定去报名参赛，但是穆提不愿去，它知道路途上什么事都可能发生的。可是达斯塔迪执意去比赛，没办法，小狗穆提为保护主人也出发了……

这是以美国童话小说改编的任天堂游戏，游戏的主角就是顽皮诣趣的小狗，它为保护主人一路上与各种动物和其他参赛者作战。游戏的背景有欧洲、非洲、澳大利亚、亚洲、前苏联、北美，最后到达南美。景色艳丽，十分诱人，也使孩子们娱乐时学会一些地理知识。

一、游戏的玩法

在操纵顽皮狗穆提向前进攻时，要消灭或躲过沿途的一切动物。游戏刚开始时，小狗基本进攻方法是用嘴咬掉敌人。

当顽皮狗收集到骨头以后，下方四个方框上方的箭头会右移一位。四个方框中的内容分别是：手雷、咆哮、翅膀、心。当箭头指向某一项内容时，按一下选择键，该项内容即被采用，获得如下功能：

手雷——顽皮狗能抛出手雷打掉敌人。

咆哮——顽皮狗能用咆哮声(BOW)打掉敌人,而且能打掉障碍物后的敌人。

翅膀—顽皮狗获得缓慢滑翔的能力。

心—不仅能加满血液,而且会增加一个血液格,但满六个为止。

二、操纵盒使用

左、右分别为后退和前进。

下为下蹲。

A 键为跳跃,跳起后按连发 A(红 A)键可以进行滑翔(必须在获得翅膀后)。

在流沙中按连发 A 可以不至于陷入沙中。

B 键为进攻,开始时按 B 键为用嘴咬,获得手雷后为抛手雷;获得咆哮后为发咆哮声。注意手雷和咆哮不可兼得。

三、时间限制

每一小节时间限定在 2.5～3 分钟,如果在这个时间内没有通过,便失去一次游戏机会。如果中途小狗停下,5 秒后会"嗤嗤!"笑一次,20 秒后会倒在地上睡起大觉。不要发懒哟!

四、宝物

除了前述的骨头外,还有两种宝物:

钻石——每收集 100 枚钻石,增加一次游戏机会。

狗头——获得后增加一次游戏机会。

五、版面介绍

本游戏共分三个地区 A、B、C(地图示出)

A——HIP HOP

B——SPLISH SPLASH

C——GO TO AMERICA

其中 A 区、B 区各分为三局，C 区分为四局，故该游戏有 10 局，每局分别若干小节。下面分述各区攻关启示及版面。

A 区攻关启示：

在追逐一只家鸽时，达斯塔迪的飞机不幸坠落。顽皮狗穆提一边发着牢骚一边匆忙上路，去营救它的主人达斯塔迪。

A—1 局：欧洲

A—1—1 在一排木板房前，小狗出发了，这里有蜗牛、蜂和花朵、小兔的阻挡，要一一打掉他们并尽可能多吃些钻石和骨头。

A—1—2 欧式宫殿内，有大头妖、棋子马、田螺在壁炉、灯台前巡逻。这 节出口在右端上方一个缺口砖处。跳上即进下一小节。

A—1—3 仍为欧式建筑，地下有许多地刺，顽皮狗要在平台上跳跃。消灭蝙蝠。这里可先到最右端取些钻石和骨头、狗头再返回中部下方缺口砖处跳下。

A—1—4 仍是欧式建筑内，出口在右端上方箭头所指处。

A—1—5 进入秘室，与 A—1 局首脑决斗。这是个开汽车的大胡子，左、右跳跃，跳起来时射击炮弹。第一次消灭后还会再次出来并改变了攻击路线，左右来回移动靠近后才跳起。要果断消灭他。

A—2 局：沙漠(非洲)

A—2—1 先要打掉流沙中的张嘴贝壳，后按着连发 A 键过流沙，并跳到上方吃掉仙人掌中间的宝物(注意别碰仙人掌)。

A—2—2 除了沙漠外，小狗还要穿过化工管道地带，有流火

来回窜动，可用同样方法打掉流火。

A—2—3 过了沙漠，出现金字塔，上有吐火的阿拉伯头像。由入口进入金字塔。

A—2—4 金字塔内地势复杂，仍有一些吐火像。在木乃伊人像上跨过去，注意有些木乃伊可身首分离，要在头分离的霎那时跳过去。地面还有地刺，不能落下。在出口地带房上掉下一些重物会将小狗砸偏，格外小心。

A—2—5 出口出来又穿过流沙地带，在右上方箭头处出去。

A—2—6 在流沙中与第二个首领——一边开车一边射炮弹的军士决斗。炮弹的轨迹有抛物线、直线和直折线。第一次消灭后还会重新复活一次。

A—3 局：南非平原

A—3—1 平原地带，有一回巡逻的鸵鸟和抛石头的猩猩，猩猩是扔一次停一次，可利用这个机会打掉它。在满是地刺的地带要从上方跳跃，跳跃时可以滑翔。后面出现跳动的小彩蛇，及时打掉它。地面上的刺猬无法用武器消灭，只有躲开它。

A—3—2 森林地带，地上有猩猩，有在树枝上跳跃的彩蛇。小狗可在树枝上跳跃，后面出现红色猫头鹰，及时躲开。后面又有一只小跳猴窜来窜去。这时只能在树枝上跳跃，因为下面山谷太深了，此时滑翔的能力派上了用场，树枝之间还有一些刺包，从上跨过。

A—3—3 又进入金字塔内，此处地势很险要，在柱与柱之间还要跨过刺包。

A—3—4 与第三个首脑——开汽车的胖妇人决斗。可充分利用两个凹口，待汽车轧过时及时扒下。第一次消灭后又再现时胖妇人会放出滚球，及时躲开并抓住机会打击她。

A 地区全部通过后，出现如下启示：

穆提救下了呼救的达斯塔迪。

达斯塔迪：穆提！快抓住那只家鸽，否则你吃小不上午饭。

穆提：哼！哼！总是让我插手这些讨厌的工作。

B 区攻关启示：

在前进中达斯塔迪的汽车发动机突然坏了，他命令顽皮狗穆提去寻找一个新的发动机。

B—1 局：澳大利亚

B—1—1 在海上小岛上，有椰树和小桥，敌人有木贼、马蜂，跨过海岛在过桥时打掉吹泡泡糖的肥羊。在跨跃时不要掉入海中。

B—1—2 在海上大桥上行走，在跨向另一座桥时有鲸鱼骚扰，还有伏在桥上的红鲸会发出子弹。要尽量从高处跨越以防鲸鱼突然窜出。后面还有海鸟袭击。

B—1—3 与 B 区第一个首脑——驾驶赛车的赛车手决斗。小狗要站在中间十字钢架上向赛车手抛掷手雷，赛车手突然冲上时小狗要跳起避开，如此往复。第二次再现的赛车速度更快，难以对付。

B—2 局：太平洋底

B—2—1 海底内，有巡回的大头鱼、鲨鱼、螃蟹等，小狗要在岩洞缝隙穿过。小狗在水下操纵方法为：上、下、左、右控制小狗移动，不按任何键时自动上浮。注意岩洞中的刺胆会伤人。

B—2—2 海底沉船处，小狗从沉船的豁口中游动，在狭窄通道与螃蟹相遇时可以从它身上游过去。

B—2—3 在海边与 B 区第二个首脑——驾驶螺旋桨式汽车的老头决斗。螺旋桨汽车开始沿着矩形路线冲击小狗，消灭他一次后会改变冲击路线并发射球弹，难以对付。

B—3 局：中国

B—3—1 是中国北方冬春之交，地面雪尚未融化，而各种昆虫已经复苏：地面爬的线虫、空中跳的蚂蚱、飞翔的蜻蜓、卷成球状滚动的卷虫。小狗跨过狭沟时尽量飞翔，最后连续在几处单峰间跨越、滑翔。

B—3—2 中国南方到处一片绿幽幽的景色，除了卷虫、蚂蚱外还有形似小公主的蜜蜂偷袭小狗。小狗在方格子砌成的地势上行走，跨过长狭沟。后面有许多悬在空中的板块，小狗过此地带后即可见到出口。

B—3—3 与驾驶漂亮贵妇牌汽车的小公主进行决斗。小公主总在中央平台上跳跃，也时而向左、右的低洼发出球弹或俯冲下来，小狗在低洼处要躲过她的袭击并及时还击，第二次复活的小公主发射和俯冲的速度更快，消灭她后 B 区全部通过。

B 地区全部通过后，出现如下启示：

达斯塔迪：喂！我的意思是需要一台发动机，我们用小船的桅杆有什么用？

穆提：嘿……嘿……嘿……

达斯塔迪：没时间听你那愚蠢的笑声！我们要参加最后阶段的比赛了！

C 区攻关启示：

达斯塔迪试图去阻挡其他疯狂比赛者，被一群无赖俘获。

“穆提！救命呀！”达斯塔迪拚命地喊。

如果穆提在最后的地区不是毛手毛脚的话，他们确实能完成最后阶段的比赛。

C—1 局：北极至加拿大

C—1—1 在冰天雪地上小狗走起来地面非常滑，但跳跃时不滑。小狗由于惯性不易站住。敌人有海狮、爱斯基摩人、雪人，跨越山涧、冰川时格外小心，弄不好会滑掉水中。最后还有绿色

北极熊阻挡小狗，要及时消灭它。

C—1—2 进入云层，小狗被云层不断地弹起边前进边跳，云层中有云虫、发射炮、老鹰阻挡，后面在几片小云上跨越，充分利用滑翔能力。有跳起的云块也是敌人，它会射击，设法躲开它。

C—1—3 小狗在冰面上与开螺旋桨式卧车的司机决斗，这个敌人不断射击炮弹，小狗可以躲在中央悬冰上，待炮弹过来时往下蹲，待汽车从上冲过时跳到下面，然后适时反击。第二次复活的敌人会沿S曲线乱冲敌撞，要掌握好其运行规律并打击它。

C—2 局：加拿大

C—2—1 路边是路灯和别墅，小狗可以从别墅的红丽顶上走，也可以沿大街走。地面有胖猪巡逻，房上有鲜花、木偶狗来回跳动，要打掉它们。

C—2—2 黑夜的楼顶上，除了鲜花外，还有小夜猫、巡逻的白兔，尽量躲开他们。连续跨几块砖后再过一个宽楼空隙(滑翔)。

C—2—3 与囚禁的许多人的囚车决斗，小狗应站在中上方两侧第二层砖上、左、右换位向囚车发射炮弹。第二次复活后的囚车加快了启动速度，并时而冲向平台。

C 一 3 局：美国西部

C—3—1 是在美国西部平原上，路边是木制阁楼、酒吧等，有坐在房上的匪徒、跳跃的小熊猫和巡逻的食蚁兽袭击小狗，要躲开他们。过仙人掌时应小心不要被刺伤。

C—3—2 是个废矿进内，上面是呲牙裂嘴的岩溶，下面有废铁路、矿车，时而有滚石滚过，格外小心。敌人有铁链上的蠕虫、蝙蝠、小白鼠，还要注意别掉下断层外的水中。

C—3—3 在封闭的洞中小狗与开卧车的胖妇人决斗，小狗应在左、右两块砖上打击它，不要站在中央那块砖上。第二次复

活后的胖妇人会发射球弹，应躲开球弹并还击。

C—4：南美

C—4—1 在悬崖的悄壁上的小狗要打掉跳动的摩艾像，躲开捕鼠器和滚石。应尽量在高处行走，因为低处的路可能不通。后面还有大鹏鸟袭击。

C—4—2 是一片险要的青山，敌人有大鹏鸟、狐狸，从悬崖瀑布地带通过后，见到了用炮打不掉的捕鼠器，在长桥上有冲来的红色狼，还要不少鱼跳起阻挡。

C—4—3 是最后一小节与一辆迷你小轿车进行决斗，这辆车先冲向小狗发射一枚球弹后又立即返回，如此往复，记住这个规律后，小狗即可连续打击它。第二次复活后的迷你轿车会发射羽毛波动吹向小狗，小狗难逃其袭击，但只要你非常冷静，你会射开它的羽毛、球弹的冲击，以微弱的优势战胜它。

C 区全部通过后，字幕内容如下：

达斯塔迪：现在怎么了？你也被捉住了?！真是倒楣透了！不过我要谢谢你，我们可以重新加入最后地区的比赛。

穆提：嘿……嘿……嘿

达斯塔迪：停止你那发呆的傻笑！

（接着制作职员表后）

达斯塔迪：是的，胜利纪念品该归我！

穆提：我们将会看见闷笑的。

（达斯塔迪和穆提的汽车突然撞在电线杆上）

达斯塔迪：倒楣！为什么这种事总发生？

穆提：闷笑，闷笑。

顽皮狗穆提一边嘿嘿地笑一边捂上嘴。

字幕出现 END——结束。

三 眼 神 童

（3-eyes kid）

科学家丁博士收养了一名弃婴，取名丁尚斌。尚斌长到四、五岁时，在额头上长出了第三只眼睛，而且智力非凡。为防止尚斌惹出祸来，丁博士不得不用胶布贴住了他额头上的第三只眼。

丁尚斌被送到高中二年级学习，因为个子小常遭同学的欺负和污辱，女同学张嘉祺经常帮助他。一次偶然的机会，张嘉祺参观史前文明展览馆时竟发现古代摩耶族人的形象与尚斌十分相似，她把摩耶族人使用的巨型铁锚把柄上的文字抄下来给了尚斌，被取下胶布的尚斌立即用第三只眼看懂了文字的含义，并读出咒语，那只铁锚竟立即飞出展览馆来到他的身边……

根据日本著名漫画家手冢治虫所著的《三眼神童》故事编制的这部任天堂 FC 电视游戏，给这个少年儿童人人喜爱的故事增添了有趣的情节、环境和背景，让人玩起来爱不释手。

一、故事梗概

武士普省受外星人训练多年后返回日本，为了统治人类他操纵巨型癞蛤蟆战车将全日本化作一片火海，并掳走了丁尚斌的女友张嘉祺。丁博士为拯救人类取下了丁尚额头上的胶布，让丁尚斌对付普省武士。原来普省武士也是逃到外星的摩耶族人的后代。为了保卫人类和平，三眼神童丁尚斌只身一人来到普省所在城市，同敌人展开了一场斗智斗勇的较量。

二、游戏方法

本游戏主角就是三眼神童丁尚斌，他的操纵方法如下：

在操纵盒上，用“十”字键的右、左分别控制丁尚斌的前进和后退。

用 A 键控制跳跃或在商店买东西。

用 B 键控制三眼神童中间的眼睛射击出子弹。

持续按住单发 B 键（即黑色 B 键）三秒以上时，三眼神童会念咒语招来铁锚，松开手，则将铁锚抛出。

三、铁锚的用途

铁锚是三眼神童有力的进攻和防御器件，同时也是攀登的工具，使用方法如下：

当做武器：招来铁锚后松开手则可以打击左、右两侧的敌人。

当做工具：招来铁锚后抛出，铁锚会自动折返，当铁锚走近时跳上，铁锚会自动停止并悬浮在空中。三眼神童利用铁锚这一特性可以跳上难以通过的高台、距越距离较长的沟。关键在于掌握铁锚折回后跳上的时机。

四、如何赚钱

三眼神童消灭各种敌人后都会遗留下一枚金币，但价值不等，从 20 到 1000 共分为六种，获得金币可以到商店买东西。

然而你要想赚更多的钱最好不要急于去拿金币（除非金币呈闪烁状即将消失），而是朝金币射击使它不落地被子弹一再弹起，弹起四次后金币的价值大约增加一倍：即 20 元变 50 元，50 元变为 100 元，100 元变为 200 元等等。

此外每局中都有一只隐藏的公鸡，在隐藏公鸡的地点射击，会把公鸡吵醒飞出，向天空叩出许许多多的金币！最好耐心在每局不起眼的旮旯处找一找。

五、到商店购买东西

在各局中当你看到一位向你舞动蓝手帕的小姐，你可以走近她由她带你来到商店，用你所赚的金币来买东西。商店有下列物品：按 A 键购买，B 键取消。

药箱：你共有六格血液，当受敌人攻击减少血液后，可以在商店买药箱，把你的所耗的血液格加满。需 100 元金币。

雄鹰：购买了雄鹰后万一在后面你不小心落下万丈深渊或水中时，雄鹰可以营救你一次。需 200 元金币。

头像：1UP，增加一次游戏机会。游戏开始时共有三次游戏机会，太少了。不过增一次游戏机会需要 5000 元金币！

金锚：购买了这一项可以使你锚的威力和弹跳能力都大大增加。需要 1000 元金币。

HIGH：高能三束弹，你开始基本的射击武器是单束火球，购买了这一项会使你射击威力大大增强。需 1000 元金币。

SONIC：连发弹，不仅连发，而且可以变向沿斜线射击。需 1000 元金币。

WAVE：波形弹，每弹是单束火球的威力的六倍。需 1000 元金币。

EXIT：商店出口

六、威力转换

游戏中按 START 键即可暂停 PAUSE，这时可以用“十”字键的左、右选择你认为合适的武器，即从单束火球、波形弹、连

发弹和高能三束弹中挑选。但前提是已经从商店买到了后三种武器，否则无法进行威力转换。

七、版面介绍

三眼神童这个游戏共分为五大关，每一大关又分若干局。

第一大关：

1—1 局三眼神童从日本瓦房前出发遇到了几位金发小人，当你向他们射击时他们会跳起，要跳起射击才能消灭他们。向前走三眼神童跳上一辆装满纸箱的卡车，这时木板墙上会跳下一只只小狗，要躲到它们背后打击他们。卡车越走越快，后来终于停止。三眼神童跳下打死三只巨蜘蛛即可过局。

1—2 局在防空洞内先不急于到左侧卖东西小姐那里，向右走打死小狗，并利用铁锚跨上有两只田螺的平台消灭他们，在左侧平台旮旯处找出公鸡，然后返回小姐那里买东西，再重新向前进，打死一排排机器头像。过高墙时应利用铁锚，方法前述。

1—3 局仍是防空洞但上下均有通口小心别掉下去，上面通口会落下瀑布，躲开瀑布并消灭一排排机器头像。中部有卖东西的小姐可以买些东西。

1—4 局在防空洞尽头有一三眼女神像，眼部发射击子弹，要躲开她的子弹。本关的首脑是一个抛飞镖的老头，不断跳起，但有时也会被三眼女神像的子弹击中，只有在这时三眼神童才能打击他，其他时射击他均无效。只要抓住这个时机，循环往复，即可消灭他，并马上取得七枚金币。

第二大关

2—1 局三眼神童来到荒野，在山底有一些练瑜珈功的猴人，待你走近会突然抛出月牙镖，要躲开月牙镖并乘其抛出月牙镖时打死他们。山中的石柱会突然长出，要小心。后面消灭一些

蝙蝠来到山脚处找出公鸡。

2—2 局先是山林，三眼神童上山并从四个浮石上跨过山涧，打死鱿鱼。再过几个浮石，这时看到山顶有个洞口，洞口有许多蝙蝠，打死蝙蝠进入山洞。

2—3 局在洞中先遇到一个巨铁面具不断砸下，打死它可得 500 元金币。脚下是风化石，石下是竹刺，风化石一端在左侧刚一消失即开始呈连锁粉粹，三眼神童要及时逃走以防落下被竹刺刺中。在第二个巨铁面具出现处可利用铁锚跳到上面平台到小姐那里购买东西。后面有骷髅要消灭他们，在石桥处不宜停留以防下面喷泉把你顶上被上面竹刺刺中，后面还有许多小幽灵出现。

2—4 局是个水帘洞，三眼神童先向右行来到较低的石台处，消灭练瑜珈功的猴人，跳上，然后从瀑布冲下的石块上跳到左侧石台，再向左走继续通过一个瀑布。到最左侧再次利用瀑布中的落石朝右上方跳跃前进，直至进入洞口。这里有一个落出滚石的地方，三眼神童要选择时机夹在滚石的间隙；并沿 S 形的洞向下走，进入洞的深处。

2—5 局与洞中的本关首脑树根妖决战。树根妖舞动着一支长鞭，并在鞭梢放出子弹，三眼神童要躲开它的袭击，并设法选择时机站在中央平台上跳起，朝树根妖的单眼要害处射击，多次即可消灭它。这时应及时取得七枚金币。

第三大关：

3—1 局在海底，先同到一些象陀螺一样转动的佛头，可以躲过他们，在砖台处先消灭螃蟹，然后朝陀螺佛头不停射击而把它们推远后从缝隙穿过。

3—2 局来到灰色金字塔脚下拾级而上，消灭吐火田螺，在金字塔顶部的小姐那里购买东西后，返回中部洞口，站在砖台上

按下键即乘砖台下降进入洞中，到拐弯处停住，向右走。

3—3 局是个垂直下降的洞口，洞内有几处凹进处，把守着几位瑜珈功猴人。可以先靠近他，待他掷出月牙镖后再下下降至同一水平位置狠狠打击他。

3—4 局与前一局类似，只是凹进处是一些陀螺佛头来回进出，要等他们走进凹进处时再下降至同一水平位置打击他们，直至消灭。

3—5 局是金字塔内水平通路，里面的敌人有吐火田螺、小狗等，在几处有向下洞口片(深渊)要小心不要被吸尘器吸过去落入深渊。

3—6 局是个难度极高的版面，虽然没有敌人出没，但上方有一个巨大的闸门时起时落，闸门上布满竹刺，当三眼神童准备跨过脚下的竹刺地带时闸门会突然降落，要选择恰到好处的机会才能跨过。后面两处脚下的竹刺地带很宽，三眼神童跨不过去，要充分利用铁锚，然而此时用铁锚需要极高的技巧。

3—7 局三眼神童先在一个 S 形的通道朝下走，每节都有象陀螺佛头把守。走到底部向右可以看到一升降台往复升降，随着升降台上至顶部再利用右边第二个升降台下降至底部，并跳入右边洞口，可以在此买东西。

3—8 局和本关首脑——一个长有三张面孔的石柱决斗。上方陆续转出一些象卫星一样轨迹的巨石，可以跳起将巨石一一打碎。不要被巨石所伤，待石柱最下面那张面孔醒来时狠狠打击石柱。如此往复，终于石柱在一阵轰鸣声中爆炸。此时你要尽快拿到遗留下的七枚金币。

第四大关：

4—1 局为三眼神童从码头出发，乘小船向停泊在海上的旧轮船前进。天色随时间推移由红变紫、蓝、黑，海面上有许多小鱼

跳出易袭击住三眼神童。穿过桩架时要在架子最上方走才能通过，要打死桩架上的金发小人。

4—2 局三眼神童进入到旧轮船船仓内，朝右下方走，会遇到金发小人、骷髅、打死他们，躲开摇摇欲坠的破管道，这些管道因年久失修会一节一节落下。后面消灭螃蟹，跨过集装箱。

4—3 局仍然在船仓内，你向右走时会见到一些随导轨升降的平台，如果是升至顶部的平台，不宜在上停留，否则顶至仓顶会被竹刺刺中。

4—4 局三眼神童来到甲板上，先登着木箱向右上方顶部，随后利用铁锚跳到左边的桅杆上去，从右侧桅杆跨到左侧桅杆时仍利用铁锚，在左侧栓杆最左端找出公鸡。随后返回到木箱顶上再用铁锚跨到右侧高台上，在高台最右端购买东西，然后返回，仍到木箱顶处向右下方跳下，沿甲板走上船头，并躲开飞鱼的袭击。

4—5 局在船头忽然风雨交加，天上一群苍蝇聚成一个风幽灵，他就是这个大关的首脑，他时而放出台风，时而又化做群苍蝇，十分狡猾。三眼神童要左右躲闪，并抓住时机打击他，才会最终把他消灭。这时不要忘记取得金币。

第五大关：

5—1 局背景是长脸长鼻的摩艾，而从天而降的摩艾则是敌人，打死他们可以获得很多钱。

5—2 局进入到机械重地，内有三个小门，要从最左边的一个开始：

（一号门）

5—2—1—1 局朝右走可以看到许多螃蟹和骷髅，打死他们。

5—2—1—2 局是个通道。

5—2—1—3 局当左侧闸门关上后脚下眨眼睛的积木块会一个个醒来并向上飘去，你不要在上升的积木块上停留，否则积木块会把你带到顶部被竹刺刺的粉身碎骨。要朝下躲，最后由右下方通路走出。

5—2—1—4 局与刚才版面类似，只是右下方有上、下两条通路，下边那条可直接与此门首脑决斗。上面可到商店。

5—2—1—5 局从商店出来再次进入刚才的版面。

5—2—1—6 局与此门的首脑决斗。首脑是红色潜水机械人，要害在左侧的闪光球，这时还有一只荧光管柱往复巡逻，待荧光管靠近时打碎它并趁机朝潜水机械人要害处猛烈射击，当机械人炸毁后 1 号小门的出口显露出来。

〈二号门〉

5—2—2—1 局有许多像陀螺一样的佛头和小幽灵，要小心吸尘器会把你吸入竹刺地带，要利用铁锚跨过。这时可见到一个升降平台，跳到平台上随着升起，不要被右侧吸尘器吸掉下去。到顶端跳向右端的通道。

5—2—2—2 局是个由机械人头把守的通路。

5—2—2—3 局有两个通路，一是直接消灭右侧瑜珈猴人进入后面阶段；另一条是向上跳，方法是先上左侧平台，再跨上左侧升降台，再上左侧第三阶平台，再利用铁锚跨到右侧升降台，升至顶部跳向右方的通道。

5—2—2—4 局到商店买东西。

5—2—2—5 局通过两个宽的天井，消灭巨蜘蛛，跨过天进跳向右边。

5—2—2—6 局与第二门的首脑——绿色潜水机械人决斗，方法同对付红色潜水机械人。最后由出口走出。

〈三号门〉

5—2—3—1 局先在左侧找出公鸡，向右走，跨过高台消灭眼镜蛇和巨型铁面具，从风化石地带逃离，消灭后面的眼镜蛇。

5—2—3—2 局跨过有导轨的升降台，消灭金发小人和一排机器人头。

5—2—3—3 局有两个通路，直接朝右走就买不到东西了，如果想去商店就跨上有导轨的升降台，但不宜停留太长，及时跳上右侧升降台，再及时跨到左侧上部的升降台，再跨上右边通道。

5—2—3—4 局进入商店买东西。

5—2—3—5 局是个需要反应迅速的版面，三眼神童脚下有风化岩石，岩石下是竹刺，等待三眼神童到达右端高台前，应在风化石连锁毁坏前，迅速招来铁锚并抛出，跳上，再跳过高台进入通道。这一切要求既快又准确，不得有误。

5—2—3—6 局与三号门的首脑——蓝色潜水机械人决斗，方法同前。

决斗结束，从出口走出。

5—3 局三眼神童乘电梯来到机械重地顶部。

5—4 局见到了受普省武士操纵的巨型癞蛤蟆战车。

5—5 局先与巨型癞蛤蟆战车决斗，这个庞然大物十分难对付，它口含喷水管上下扫射，身体前后来回移动。如果你击中它的要害喷水管口，它还会在你停留处矗立一道水柱袭击你。决斗的方法只能智取不能强攻，必须躲在癞蛤蟆头下的死角处随它的移动而移动，待喷水管的水流停住时跳起射击管口一次，躲开水柱，再次跑到癞蛤蟆头下。如此循环往复，以最大的耐心与敌人周旋，你终于可以听见巨型癞蛤蟆战车在一阵爆炸声中粉身碎骨。

然而真正的决斗刚刚开始，普省武士出现了，他的招数繁

多，令你眼花瞭乱，可能你尚未明白过来早已被他消灭。与普省武士作战的原则是：

1、用射击阻挡他的刀影袭击；

2、待他跳起袭来时跳起避开他；

3、他身上有电光时不要向他射击；

4、他身上电光消失时会放电，应及时跳起躲开电流。

如果你按照上述4条原则耐心去打这个最后的顽敌，你才有可能见到最后的胜利：

张嘉祺被救从天上缓缓降下，这时张手拿十字胶布要给丁尚贴上那第三只眼，丁尚斌不干就拚命躲开，张嘉祺在后紧追不舍，一不留神丁尚斌头撞到路边的牌子上，只好站住了。

日本国恢复了和平。张嘉祺领着比她矮一头的丁尚斌，缓缓地在月光下朝着远方走去。……

孤 独 战 士
(ISOLATED WARRIOR)

1977年，美国外太空恐怖片《异形》创下了票房纪录。这部影片塑造了一个来自另一个星球，随时会毁灭人类的杀人恶魔的可怕形象。从此，外星人以各种凶恶的面目出现在电影、电视和科学幻想小说中，电视游戏也将恐怖的外星人形象作为极好的题材。《孤独战士》就是以异形外星人的残暴、凶狠作为题材的。

这是一个很特别的游戏，它的背景采用了三维画面，显得场面宏大、真实而又富于立体感，也给这个异形外星人游戏增添一分神秘。游戏还将步行进攻、飙车和飞行融为一体，令游戏者玩起来十分刺激。

故事说的是来历不明的外星生物侵占了人类的星球，使得这个星球的生态环境遭到了空前破坏，人类和其他所有生物都濒临灭绝。这时，一位英雄出现了，他就是特别行动军队中的马克斯·马沃瑞克上尉，为了拯救他的星球，他与这些未知世界的暴力统治者展开了生死激战。

一、游戏基本方法

这是个单人游戏，游戏者操纵马克斯上尉（游戏主角）一面不停地向右上方进攻，一面将外星生物一个个地歼灭。熟练地使用下述项目会有助于你的进攻。

1、项目使用方法

a、〈W/L〉这是个两个字母W和L交替变化的项目，取决

于主角获得的瞬间是 W 还是 L。获得 W 可使主角射击增加方向，获得 L 可使主角射击增加线数（密度），参见下表。

获得（W/L）数	水平（LEVEL）	W 射击形式	L 射击形式
0，1，2	1	I	Ⅰ
3，4，5	2	V	Ⅱ
6，7，8	3	W	Ⅲ
9，10，11	4	V̲	IIII
12	5	*	IIIII

W 和 L 射击形式相互转换需按选择键。

b.〈滚雷〉获得 1 枚增加一次滚雷机会。

c.〈B〉可提高滚雷的威力，最高可达到 5 级时放滚雷可使用画面敌人全灭（各局首脑除外）。

d.〈体力球〉可使主角增加 2 格体力。

e.〈IUP〉增加一次游戏机会。

f.〈亮球〉可加快主角的移动速度。

g.〈防护罩〉可以保护主角两次。

h.〈葵花〉可以使得分加倍

2. 操纵盒使用方法

a."十"字键控制主角移动。

b. B 键为射击。

c. A 键为跳跃；连发 A 键可释放滚雷。

d. A 键配合"十"字键可空中翻腾；连发 A 键配合"十"字键可选滚雷方向，若释放滚雷时"十"字键方向变化，能放出旋转雷。

e. 选择键用来转换主角射击 W 和 L 形式。

3. 画面下方栏目说明

(左上)TOP 表示最高得分	(中上)(W/L)数	(右上)游戏得分
(左下)LIFE 表示体力格数	(中下)射击能力水平	(右下)滚雷个数及水平

二、各局介绍及攻略

该游戏共分七局,但对于一般的游戏者来说,若不知该游戏的特点,在玩完前六局后,却找不到第七局。正常的游戏方法是,打完前六局静等画面音乐消失后,按任意键便返回到第一局,不要认为前功尽弃了,要耐心打下去,一直再打完六局,这时第七局就出现了。

1. 版面介绍

第一局——废墟城大街,开始主角在百孔千疮的楼群中行进,敌人有飞行的、也有静止的,数量较少而且易被消灭,因此这一局中要尽可能多获取一些项目,为以后各局攻关作准备。中途有个较难对付的鹰嘴怪物,不时地释放出一些卷虫似的东西,对付它的办法是选择 L 形式集中火力射击。穿过废墟楼后,主角需跨越几个沟壑,千万小心不要落入其中。最后出现了本局的首脑一象蛇一样舞动的长颈怪物,主角可用滚雷和集中火力一边跳跃一边攻击它。当它耐不住凶猛的火力而龟缩回去时,不要以为大功告成了,要格外小心这个垂死的怪物忽然一节节地分离砸向主角作最后一拚。

第二局——伊利运河上空,这局中主角乘飞球在伊利运河的上空飞行,河道有宽有窄,两边有时有峭壁、也有缓坡,要切记只在河面上飞行以免和峭壁撞上。飞行的敌人很多,也有少量背后杀出的敌人,但主角只要选择了较强的火力(W 形式)还是容易前进的。本局的首脑出现在入海口,它躲藏在一个巨大的水上建筑体内,由左右两侧的炮管射出红弹,在受到攻击后首脑才会

从三只大口中冒出它的三只头来。对付它的办法是先用滚雷炸哑左右的炮口，然后集中火力将三只头一个个消灭。

第三局——陨石坑地带，主角在行进时千万注意不要落入有毒的陨石坑地块内，否则会消耗体力。中间有一道铁链桥，当主角通过时它忽然大幅度晃动起来。如果主角不小心站到了桥边，就有可能被甩下落入万丈深渊，因此要尽可能在桥中间行走。过桥后，会出现一个投捕夹的怪物，千万不要被它投出的捕夹砸中或撞上，必须集中火力（形式）消灭它。跨过几处陨石地块后，出现了本局的首脑——就是主角本局开始前看见的那个女友的幻影——原来根本不是女友，而是变化多端的怪物，双眼活象骷髅，头上顶着可分离的人脑，下部长着长须。主角要躲开它咽部射出的子弹和头上脑分裂时抛出的块体，在顶部露出球状的霎那狠狠打击这个要害部位。最后，幻影的脸终于拉长、爆炸、发出凄惨的吼叫……

第四局——被毁的赛车跑道，这局中主角驾驶摩托车风驰电掣般追击敌人，要格外小心地上埋的地雷，穿过平坦的跑道后，下部分地段大部分已被破坏，需要主角时刻高度紧张，急转、跳跃，还要躲开飞行敌人的袭击。这局速度感极强，难度很大，玩起来特别刺激。后面地段已全部被毁，需要主角不停地在断桥上跳跃，稍有失误便会落入深渊。最后，主角需要在断桥上一边跳跃一边同一个飞行的蹲像决斗，这个蹲像释放出滚球和子弹，给主角的行驶和跳跃带来了新的困难。主角最好采用较强的火力边跳边射击，才能打败它。

第五局——太空船上，主角的摩托车冲向天空并改乘飞球追上外星人的太空船。这局的开始主角在太空船顶舱上行走进攻，要小心左侧破墙而入的异形怪物，还要注意不要落到下舱。走到中部会出现一些伏在墙上方的人形怪物，待主角经过时突

然落下自爆，要及时闪开。来到两平台交错运动的地方，可以先跨过去，这样攻击成群飞行物时显得主动并可取得几个项目。再次前进，忽然画面变黑，原来是来到太空船的中心，这里火力交叉而又凶猛，炸毁它需要集中火力并及时释放滚雷。

第六局——外星人空间站，这里是敌人的心腹重地，地面上布满机械装置，但黄色条状地带是带电的，只能跨越。消灭中部三个投捕夹的怪物后，来到空间站的豁口前，从豁口可以看见门外闪烁的星星，但千万不要掉出去。这里必须选择门右侧作为行走路线，原因是左侧有一外宽缝主角根本跨不过去，而右侧的缝隙较窄，主角可轻松跨过去。这里还要对付时隐时现的牌状怪物。而后在消灭一个鹰嘴怪物后，主角需在黄条带电地带中的间隙接连跨越。最后，主角跨地缝隙和黄条，来到巨大的拱形门前，走了进去，乘电梯升到顶层。这里是空间站外，两只半球徐徐打开，一只身披头篷的牛头怪物出现了，原来它就是空间站的头目。它不断地释放出带有电网的半球，要打击它必须射中他的心脏。

第七局——太空堡垒，前面已经说过，找到第七局不是件易事，那么到了第七局就更加困难了。首先，主角需乘飞球穿过一片枪林弹雨的地带，来到太空堡垒前，需要你仔细寻找它的入口——原来是中间那块铁墙的方框处，只要你往前一站，小门便会自动打开。进入太空堡垒，不需再乘坐飞球，需要在集装箱一样的建筑群中穿越。随后要从闪光的禁区边缘走过，随后经过两处中间带巨孔的地带，这时出现一堵墙，墙上的屏幕显示出外星人总头目的像。随即，这个全篇总头目出现了，他是个头戴盔甲、身披圣衣的巨人，不时释放出能分裂成多个的子弹，而且愈来愈快……主角要战胜它，除非超水平发挥才或许能以极微弱的优势取胜。

2. 各局结束的字幕(参考译文)

第一关"计算机通过战斗力量分析证实：马克斯上尉是特别行动军中的唯一幸存者。"

第二关"当伊利河的微风吹过时，一个熟悉的面孔在显现在马克斯面前，是他看了幻影吗？"

第三关"马克斯征服了幻影，一定非常劳累！可他没有时间休息！他的整个城市已经被大火所包围！"

第四关"敌人建立了巨大的空间站！这是否意味着他们具有智能？"

第五关"外星人首领：什么？飞船被人攻占？听我说！不要让它逃掉！马上消灭它！"

第六关"在我加入特别行动军后，我的首次任务就是反抗外星人的侵略。我是军队中的唯一幸存者，我可以很容易逃离这个星球，但我没有选择这条路，我知道还有更重要的事要做，就是不要放弃希望。我要打败外星人并搜寻其他幸存者。在一个偶然的机会我遇见了一些陌生人，这件事留给我深刻的印象。"

"如果你在游戏结束后再次攻下全部六局，你将作为熟练的高手而进入特别的第七局。"

三、攻关秘技

1. 迅速增加体力和加强攻击力的方法

主角要增加体力或加强攻击力，一般的办法是打死敌人，取得遗留下的项目，这个方法比较费事，但如果你记住每局中一些特定的地点，释放滚雷，可不费吹灰之力迅速增加体力或加强攻击力，这样的地点分三种：

a. 由两半球带主角升入蜂巢，在里面尽可能多捞些项目。(第一、二局均有这种地方)

b. 进入豁口可休息一下，体力被加满。

c. 进入豁口有幸存者为主角补充装备，使射击和滚雷的水平均达到最高级。（第二、三、五、六局均有这种地方）

2. 选关密码——各关密码大公开

游戏开始时，选择 PASSWORD 这一项后，即可用“十”字键的上、下输入选关密码。

第一关：5350　4989　6285（最强装备）

　　　　6502（最佳体力）　6666（最弱体力）

第二关：1227　5963　3396

第三关：0501　8920　4126

第四关：0705　0948　7589

第五关：9801　2168

第六关：2687　0666

第七关：请在本书内耐心寻找。

成　龙　之　龙
(SPARTAN Ⅱ)

成龙是香港著名的影、视、歌三栖影星，曾荣获世界十大杰出青年称号，他的影视片和歌曲在港台、日本、东南亚一带极受欢迎，他连续几年获日本最受欢迎的外国明星奖，电影票房价值和在影迷中的偶像地位历久不衰，许多影视片主角都直接用“成龙”的真名，从而形成了“成龙”系列故事。

1991年，日本HUDSON公司与台湾年代国际公司在香港和成龙签下肖像权后，合作开发了《成龙之龙》。该游戏比早期推出的那个B级节目《成龙》在图像和音响、趣味性等方面都有了一个飞跃，在故事情节、人物造型、背景设计、角色动作上都经过国际尖端软件技术人员的精心研究，成龙本人也多次专程赴日参与计划会议，使该游戏制作全过程非常严谨。尤其是游戏中的背景具有中国文化色彩并有中文标志，深受我国消费者喜爱。

这是个神话故事：很久以前，勇士成龙和他未婚妻金风在郊外幽会，忽然天上来了一位凶神，成龙飞欲上山看个究竟，被凶神的一道电光击中，待他醒来，未婚妻金风和凶神都已无影无踪……

原来凶神看中了金风的美貌，在成龙昏倒之际，派山鹰叨走了金风。

为救未婚妻，成龙来到仙山拜太乙真人为师学艺，苦心修练“木人拳”。就在他学成告辞之际，太乙真人叮嘱他降妖不会一帆风顺，他已把武林绝活和体力补充剂藏在了路上的青蛙那里，但要成龙识别出伪装成青蛙的妖怪。同时，在他劳累时只要一看见

师傅的仙掸就要拿到，师傅会带他到奖励的场所去。成龙怀着一定救出未婚妻的信念出发了。

一、成龙的武功及操纵

由于这是个功夫片，掌握成龙的武功至关重要，成龙的武功分为常规武功和武林绝活。

(一)常规武功

拳击：B 键

蹲踢：B+“下”键。(单按“下”为下蹲。)

飞踢：按 A 跳起后再按 B 键。

气功：持续按单发 B 键，待成龙拳发光时松手即发射气功弹，限 5 次使用。

(二)武林绝活(必杀技)

全部隐藏在路途中的青蛙那里，击中青蛙后才能撞出，有磨龙旋风腿(7 次)、神龙霹雳拳(9 次)、空翻暴龙爪(7 次)、闪电穷弓腿(5 次)等，获得后在屏幕中下部方框中显示，使用次数有限。操纵方法：同时按 A、B 两键。

二、奖励画面

途中上方一出来仙掸，成龙拿到后即在太乙真人带领下进入一个奖励画面，不耗体力净得分，但时间有限。奖励画面计有下列几种：

(一)浮云：成龙在浮云上跳跃前进不要落下，每跳一个得 600 分，错过不得分。

(二)海豚：在跳跃的海豚群中击打海豚，击中一个得 600 分，错过不得分。

(三)机器人：追打稍纵即逝的机器人，要掌握好时机，出拳

早了晚了都打不中它，打中一个得 600 分，错过不得分。

(四)弹球：成龙在规定时间内设法使三个弹球击中更多的脚下红、绿、蓝方块。

三、版面介绍

全部游戏分为五局 24 关，游戏开始及每过一局，都会打开地图卷轴，显示一下成龙所处位置。

开篇：成龙告别师傅。按开始键后游戏自动演示，完毕后进入第一局。

第一局：菩萨庙

1—1 成龙的降妖路从小山坡开始，这里有红嘴鸟和舞刀侠的袭击，但容易对付。穿越瀑布时，只要成龙在上方停留，就会被顺流冲下来，在下游行走。过瀑布后，有一仙掸，拿到即进入(一)奖励画面。返回后，继续过山，这时出现了老虎，打死一只后又出现一只，对付虎的办法是用气功弹。

1—2 进屋后，成龙要过一个鱼塘，可以在水面上的浮块上跳跃，也可以在水下走(水池不深)并能隐藏在水下。水下走时提防飞鱼和水蛇，跳跃走时提防空中飞的旋转十字架。关尾外是那个放出十字的缸，打碎它后可进入小门来到下一版。

1—3 这间屋的下屋布满了竹刺，当成龙跨越活动板时动作要迅速以防落下受伤，也不要在排污水的斜坡处停留以防冲下，在射箭的缸前面要先蹲下等箭射出后再跃上去打碎它。跨过各板时格外注意别碰上带刺的雷。

1—4 这是个快速移动版面，成龙要反应机敏，躲过或踢死老鼠，然后快速在生长迅速的山头上跨越。进入纵版面后，从壁上的横木一层层蹦到顶层。

1—5 在菩萨庙前先过一个瀑布，进入庙堂内，石柱上写着

“世界空明太平”，庙中供奉着菩萨像。忽然，菩萨像闪闪发光，两只佛手变成缓缓伸出的怪手，原来他是妖精！成龙要快速跳到左右两个佛台上，对准其脸部飞踢（踢中时菩萨一脸惊愕），怪手袭击时躲到角上。如此往复即可消灭这个凶敌头目。

第二局：神坛

2—1 从菩萨像前的洞口成龙落入了一个岩洞，入洞后成龙还需跳到下层，这里到处是已经风化的岩石，成龙在上面行走尚可，一旦停留稍长便连人带岩石一起落入下面的岩浆。成龙还要对付火鸟、射火佛、棍僧等，后面还有划空而过的火舌。

2—2 当成龙终于进入纵版朝上跳跃时，岩浆上涨浸没了回路并不断上升，成龙要快速上跳而且不能在风化岩上停留稍迟，（连跳时风化岩踩不松），跳的位置与其他岩石距离远也会造成麻烦，最后成龙终于逃离这个即将喷发的火山口。

2—3 刚离火山又入冰洞，成龙在这里最大的困难就是冰地打滑站不稳，跑过位置被敌人击，敌人有冰佛、棍僧、骷髅鸟、老鼠和田螺等。

2—4 成龙终于进入神坛，这里四周已被岩浆包围了，中央是个持巨锤的凶和尚，不断用巨锤震击地面使岩浆上溅。成龙攻击他的上身时有效，后来他用巨锤飞出追打成龙，成龙要机敏地躲开并继续攻击和尚，直至成功。

第三局：河流

3—1 成龙先要从两个龟背上跨过，第三只红龟是敌人，不要跨上去。过一池塘，乘龟背升到半山腰，朝左再跨过两个龟背，然后沿着悬空的岩石向上跳，再朝右走，跨两个龟背（注意第二个龟背会在成龙跳上时掉下去），然后再朝上……

3—2 成龙沿着河流走，可以乘上河中的木筏，木筏到闸口会撞毁，需再上第二个，当然成龙也可以在水中行走，只是稍慢。

到瀑布口成龙顺流而下，继续前进，再过瀑布。敌人有火鸟，投月牙镖的绿妖，飞鱼等。

3—3 成龙沿河流来到一片湖中，这里水流不急，湖中有一个途中常见的提供项目的青蛙——但不要急，它在成龙靠近后忽然变大并生出翅膀——原来它是只妖蛙，一边飞一边使周围的蝌蚪变成青娃向成龙攻击。成龙可以用飞踢，亦可跳起发气功弹。妖怪变红后会吐气泡袭击成龙，成龙要边躲边抽空攻击它即可成功，使它复原成普通青蛙。

第四局：曲径

4—1 成龙先来到一片青草坡上，这里有骷髅鸟的围攻。

4—2 而后是白雪皑皑的山坡，有隐藏在雪球后的雪人忽然举雪球袭击成龙，后来又出现了老虎。过此处后，成龙乘上白云升空。

4—3 在白云上，成龙被强迫跳动，这时空中还有两只刺胆缓慢移动，要提防别撞上，跨越云层时难度很大，一旦落下会被一只大脚踢上来(踢一次体力减少一格)，跨过龟背，……最后终于成龙弄明白了这只大脚的奥秘……原来是本局首脑巨人少林魔王的脚……

第五局：大殿

这是最长的一局，共有 8 个版面。

5—1 大殿内，壁上有灯火，但光线较暗，后来没有灯火的地方，除了敌人可见外其余的背景一片黑暗，只有摸索前进，后来又亮了，原来殿内有了持火炬的红色敌人，不要打死他(否则又重陷黑暗)，还要尽量在灯亮时记住路线及梯子位置

5—2 是个快速移动版，成龙脚下是些拳状的石头，生长迅速。最后需连跳几个龟背。

5—3 传送带上，成龙行走困难，还容易掉下去。

5—4 成龙穿过几个白骨堆。

5—5 是电力带，要等电光环闪烁的间歇时往上跳跃。

5—6 穿过走廊，墙上的两个飞龙壁画也是妖精，可用气功弹消灭他们。后来，成龙在最后小门外遇见了久违的师傅，师傅为他补充了体力(2 格)和气功弹(2 颗)后即飞走了。

5—7 师傅的出现预示着最后决战即将到来，果然，首先出场的是小绿神童无常弟子，他的气功弹面积大很难躲过了，而靠近他又易被他的孤光拳击中，太紧张了。

5—8 而最后决斗发生在云层，成龙踩在一片云上，对手——也就是那个掳走成龙未婚妻的凶神——竟是一只硕大无比的疯蜘蛛……

只有坚持到成龙以微弱优势取胜，你才能见到这最后的画面：

成龙拜见了师傅太乙真人，师傅带他到了一片旷野，那里伫立着他的未婚妻金风！成龙走了过去，此时天空呈现美丽的色彩，背景出现两个中文大字：剧终。

四、攻关秘技

〈台湾版〉

(一)接关：标题画面上按“下”键松手再按 START 可以接关 9 次。

(二)选关：标题画面上按“住”下键至日文颜色不变时，用单发 B 键选关，按 B 一次为 1—2 关，按 B 二次为 1—3 关……依次类推，比如第三局需按 B 九次，第 3—2 关按 B 十次等等。

〈日本原版〉

(一)选关：标题画面时按 1 号手柄的上、下、下、上、下、B、A、再按 START 启动，然后用上、下选关。

（二）接关：按上述方法选关时按Ⅱ号手柄的B键即可接关99次。

五、成龙的体力

成龙的体力开始共6格，受敌攻击一次少一格，吃到青蛙中藏的碗可补偿2格，但最多6格，一旦成龙体力耗尽，游戏宣告结束，一只巨大的标有GAME OVER的葫芦落下来。

猫和老鼠
(ROCKIN KATS)

摇滚猫威利和他的女友吉莉是近年来纽约市最为走红的一对演员，不幸的是，一次在威利单独演出时，地痞恶霸头子马格斯劫持了吉莉，马格斯深知威利一定会前来营救，便以吉莉为锈耳，设计了陷害威利的圈套。当威利发觉了吉莉已被劫持时，吉莉早已被歹徒们隐藏在市内的某个地方。威利马上投入到营救的战斗，而马格斯的爪牙也设下种种圈套企图杀害威利。威利携带着他的发明的拳击枪，在小老鼠米奇的帮助下，穿闹市、过游园、到西部，去解救身陷囹圄的女友。

一、如何使用拳击枪

这种怪诞的武器，是威利亲自发明的，不过我们在任何一个玩具摊上，都不难看见这种一扣板击就出拳的怪枪。据说威利发明这种枪的目的，是因为他自己拳头太小，在对付众多的敌人时，需要一个更强有力的拳头。当然，下面读者会看到，这个拳头不仅能攻击敌人，而且还是一种攀登和跳跃的工具。

在操纵盒上，按 B 键可以发射拳击枪，配合“十”字键，可以朝着八个方向击拳。

当威利跳起后再按 B 键，可用拳头抓住上面的扶手，比如钉子、房沿、路灯等等，再按一次 B 键威利可以绕着拳头攥住的支点旋转起来，再次按 B 键威蚱即可抬手而沿抛物线飞出。

这个拳头还可以帮助威利作加倍跳高，方法是：当按 A 键威利跳起来时，然后按住“十”字键的下，当威利快要接触地面

时，再按B键，使他朝地面拳击，一下被弹起很高。

威利还可以用拳击枪拾起路上的各种项目，方法是把威利的手伸向项目，按B键即可张开拳头拿到项目，再按B可以把项目扔出来。

威利还可以用拳击做更加猛烈的攻击，方法是他向墙或任何障碍物发拳，他会被反弹回来，从而弹死周围的敌人。

二、威利的其余动作

“十”字键的右、左为威利的前进和后退。

A键为跳跃；B键为发射拳击枪。

按“十”字键的下同时按A键，可以让威利从上层房沿上跳下来。

A键还可以用来发射威利的暗器。

选择键可以转换为副画面并选购项目。

三、如何玩这个游戏

威利象所有的猫一样机敏灵活，游戏过程中一定要尽可能检起路上的项目，来提高得分并赚得金钱。

游戏开始时，威利共有六格血（心形），当威利在游戏中血用完时，便失去一次机会，所以游戏者要随时留意威利还有多少血。如整个游戏结束，你可以选择继续，接着玩下去，但这时除了你所赚钱保留以外，其余的项目和得分全部丢掉了。

该游戏还可以进行选关，即在游戏开始以前，或者游戏过程中暂停游戏，再按三次A键就可以重新选关。

游戏结束以后，如果你不想接着玩，就选择退出，这时屏幕上出现了一行密码，你可以记下来，待下次游戏时直接选择PASSWORD密码这一行，然后输入密码（“十”字键选择，用A

输入，用 B 退出）你可按照意愿随意选关，但无论从哪儿开始，都是一关比一关难。

四、项目

途中的项目都是有用的，它们可以帮助威利完成使命，因此尽可能多多获取。

项目包括：

钱袋——威利必须存钱以便到商店去购买武器。

大心——可以将威利的血液加至满格。

小心——可以将威利的血液补充一格。

猫头——可以增加一次游戏机会。

为了买武器，威利必须存钱，有些钱是靠威利击败敌人或者玩赌博游戏所得。如想玩赌博游戏就得在屏幕上选择赌博游戏节目，不想玩时按退出键即可。存够一定数量的钱以后，如果游戏者想买某种武器，就把箭头移到该武器上，按选择键即买到了该武器。有些武器是很贵的，所以钱要节省着花，以便能买更为有用的东西。武器和装备包括：

炸弹——用来轰炸。

双球——发射一次，射出两个球。

锄头拳——代替普通拳击，威力加大。

飞鞋——威利穿上它可以飞得更远，落得更慢。

额外生命——可以使威利增加一次机会。

五、玩赌博游戏

威利不得花一些钱来玩赌博游戏，但是这非常值得，当你运气好时，它可以使你赢得很多的钱。

（一）轮盘赌：指针指到多少你就赢多少。

（二）向管道里投球：抓住落下的球，然后投到很窄的管道里，投进不同的管道得不同的分。

（三）篮球：威利跳起把球投进移动的篮里得分，你的准确度如何就可以看出了。

六、版面简介

该游戏共分五大关，每关包括诸多小节。由于马格斯的安排，每一关里都有他的打手来拦截威利。

第一关：参战

这里是威利所在的城堡，他沿大街、地铁追击疯狂的打手。

在这一关第一节为大街，第二节为傍晚大街，末尾与一只下蛋的小鸡搏击，之后跳入地下乘小车与地铁上的敌人展开射击，第四节为下水道中向上攀跳，最后与敌头目决战。

第二关：空战

第一节仍为大街，末尾处威利上飞机，在第二节威利在4000英尺的高空上乘飞机与飞机内外的敌人战斗。之后，威利与本关的首脑决以死战。

第三关：游乐场

这个公园可不是野餐的地方，有数十个陷井被设置在各处，威利只得一一躲过它们。

第四关：西部

来到西部冒险的威利，带有更猛的拳击枪，威利要用它横扫一切恶魔和坏蛋。

第五关：家乡

威利回到了自己的家乡，但这里等待它的不是鲜花，他必须处处小心，因为这里有更多的敌人。

最后，威利终于救出了女友吉莉。

雪 山 兄 弟
(SNOW BROS)

这是日本托普兰公司为大型电子游戏机设计的一部有趣的游戏,吸引了众多的游戏迷。国内许多游戏厅争相引入这个节目,鉴于此,该公司把这个节目移植到任天堂游戏机上,于1992年在我国上市,再次受到隆重欢迎。

一、故事梗概

托姆和尼基是一对可爱的孪生雪人兄弟,有一天他们的好友丽莲被恶魔巴克掳走。为营救丽莲,托姆和尼基凭借练就的一身“雪人功”与众多的动物打手们作战,一层一层向囚禁丽莲的地方飞攀,胜利就在眼前了……

二、游戏方法

这是个双人游戏,Ⅰ号操纵器控制托姆,Ⅱ号操纵器控制尼基,当单人游戏时使用Ⅰ号操纵器。

游戏发生在由50层背景组成的大楼之中,游戏从最下的第一层开始,消灭全部动物敌人后,飞至上面第二层,依次类推。每过十层出现一个敌方的首脑。游戏开始时每位主角有三次机会。

三、操纵方法

在操纵器上:

“十”字键的左、右控制主角移动;

A键为跳跃;

B 键为发射“雪人功”，每按四次 B 键可使一个动物敌人变成雪球；（敌首脑除外）靠近雪球后再按 B 键为滚雪球，把敌人消灭。

将敌人变成雪球后应及时把雪球滚掉，否则过一段时间敌人还会复苏。

四、项目的使用

红油：雪人功射程加长

黄油：雪人功功力加倍

蓝油：移动速度变快

寿字：用一个雪球把一层内的全部敌人滚死，即落下一排寿字，每个得分 1000。消灭吐火人也可出现一个寿字。

雪人：吃掉后落下许多蓝精灵，依照 SNOW 的顺序消灭他们可以增加游戏的机会。

水果：得分。

三明治：得分。

五、版面介绍

该游戏共分 50 局。每 10 局算一个阶段，最后出现一个首脑，消灭该首脑进入一阶段。

第一阶段（1—10 局）

在这个阶段中 每局均发生在一个封闭的、容易跳上和落下的方形房间里面，动物敌人主要是跳狗，只能跳上，在豁口处才能下落，因此消灭他们比较容易。本阶段的首脑是个巨型蜥蜴，一边嚎叫，一边甩出许多小蜥蜴向雪人兄弟进攻。消灭它的方法是将小蜥蜴打成雪球，并滚向巨蜥蜴。也可以直接向巨蜥蜴发射“雪人功。”巨蜥蜴倒下以后，连续向它射击仍可以得分，直至它

消失。

第二阶段(11—20 局)

这个阶段的房间结构比前一阶段要复杂一些,敌人也比较多,除了跳狗以外还有吐火蛙。

本阶段的首脑是巨型蟾蜍头,在上下两个位置时隐时现,它头上长了五个喷射管,从里面不时射出一些地雷。消灭巨蟾蜍的办法是将地雷打成雪球,并滚向巨蟾蜍,一次又一次,终于能消灭它。

第三阶段(21—30 局)

本阶段各局地形更为复杂,有不少地势是斜的,动物敌人也时常冲下来,攻击十分困难。

本阶段的首脑是两只乌鸦,时常飞行中生出三只蛋,蛋落地即刻孵出三只小乌鸦冲向雪人兄弟。消灭乌鸦,办法是小乌鸦打成雪球,待大乌鸦俯冲落下时将雪球滚向乌鸦,如此往复,终于使乌鸦由红变绿、再由绿变蓝……变黑,成了光秃秃的躯干飞走了……

第四阶段(31—40 局)

这一阶段对游戏者来说攻关更加困难了,许多凹槽非常深,雪人不慎跳入后根本跳不出来,只能等动物来此打成雪球后,雪人踩在雪球上才能跳出。这一阶段还有许多旋风飞鸟,能象陀螺一样旋转起来飞向雪人,雪人的"雪人功"在它们旋转时也不能打中它们,所以非常危险。

本阶段的首脑是个长臂吐火猴,虽动作缓慢,攻击力却极强。消灭它的办法是等一侧跑出许多吐火蛙时将它们打成雪球,滚向吐火猴。

第五阶段(41—50 局)

这是最后一个阶段,地形异常复杂,下方有通道,不幸落下

时会从上方返回房内,敌人也更加凶狠。

最后的首脑是两个恶魔巴克,一左一右,上方囚禁着丽莲。巴克吐出的汽泡能把雪人包在气泡中带上去,直至上方的刺把气泡刺破雪人才能落下。有的气泡中包着小动物打手,有的还包着某个项目。把小动物打成雪球后,向左右的恶魔巴克滚去,往复进行,最后终于消灭了他们,救出了丽莲。

丛 林 决 战

（枪　卡）

（GOTCHA）

这是任天堂游戏中为数不多的一盘枪卡，游戏时需要光电枪与普通操纵器配合起来共同使用，来完成游戏。

一、游戏内容

故事发生在太平洋岛国雅里，芒克族人的军队精心组织了一场叛乱。为了平息叛乱，军士保罗只身冲入敌阵，目的是夺回被叛军窃走的旗帜，只要重新把红、黄两色旗挂在一起，叛军的阴谋便不攻自破。肩负重任的保罗荷枪实弹出发了……

二、游戏方法

正如前面所说，这是一部光电枪和操纵器配合进行的游戏，游戏从黄旗地点出发，向右移动（使用“＋”字键），用光电枪击中画面上的敌人，不要被敌人所击中，移动到画面最右端后用枪击中红旗，再向左移动，直至移到画面的最左端，找到黄旗射击，这是黄、红旗挂到一个杆上，该地域的叛军即被平息。

画面移动所处位置可以在画面上方的条形地图上显示，去取红旗时白点代表你所在的地点，取到红旗后红旗代表你所在地点。

如果在游戏进行中你发现黄旗被叛军窃走时，你一定要追

上偷黄旗的敌人并用枪将他击毙，黄旗会自动返回起始地点。有时偷黄旗的敌人隐藏在背景后，你需要根据上方地图所处的位置作为参考，在某地点等待这个窃贼出现后再击毙他。

三、操纵方法

“+”字键的左、右控制画面移动

去取红旗时需按右；取回后按左。

用光电枪击中画面上的目标。

四、画面栏目说明

AMMO→子弹数目，射中画面中的敌人不减子弹数，但放空枪减子弹数，每局开始为10发，射中弹药箱增加5发。

手枪：剩余机会数。

SCORE：得分。

R：局数

MAP：地图，分为8格。

TIME：时间，每局需45秒钟，一旦时间耗尽便失去一次机会。

五、版面介绍

该游戏局数无限，但只有三个版面。愈往后面难度愈大。

第一版面：密林

开始游戏中的战争发生在一片密林中，画面向右移动一段后有一片沼泽，敌人出现在沼泽地附近。在石路和栅栏一带要打死穿迷彩服和爬树的敌人。再往后有一废墟房子，有不少敌人出没。最右端取得红旗，并打死树上射击的敌人后，向左移动。

归途的景色与来时完全不同，开始便有一小片沼泽，而后是

一木桥和一片小废墟，后面是河流和瀑布(注意瀑布后时常隐藏的偷旗贼)。见到黄旗后射击即可把红旗一齐挂上去。

第二版面：大街

开始是一幢大楼，有戴墨镜穿坎肩的敌人出没，应及时射击。注意藏在铁栏后的敌人。在小楼出现时应格外提防二楼窗内的敌人，再往后是个大市场和旅馆，亦有二楼敌人向你射击。穿过汽车库，后面是油库，再往后是已被破坏的大铁网。取得红旗后即向左移动。

这时背景画面依次为小楼，带有大厅的二楼商店，后面是几根门柱，在拐弯楼梯附近敌人出没最多，再后面是露天走廊，有怪发敌人来回追击你，要即刻消灭他们。最后把红旗挂在黄旗杆上。

第三版面：雪原

在一片山间空地上铺盖着白色的雪，几棵松树上挂满了树挂，远处是兀立的雪山，穿棉袄的敌人向你射击，应及时打死他们。后面是枯树和平坦的雪原，再往后还有堆积的雪人。穿过一片废墟，还有一座雪河上的小桥，敌人在此出没最多。取得红旗后向左移。

首先是枯树、雪人和小栅栏，后面有卧在雪里向你射击的敌人。在废墟铁网围成的院子附近，敌人常在此隐藏向你射击。在中间部位有一雪房子，最容易拦住你的视线使敌人(尤其是偷旗的敌人)溜走。最后将红旗挂回即可过关。

六、被敌人击中

如果你没有注意画面中央的准星，那么你危险了。这个准星是敌人瞄准你，你应该及时找到那个瞄准你的敌人并打死(或打掉他的手枪后让他逃走)敌，否则你就会被击中而失去一次机

会，这时画面出现一片血污。

魂斗罗军队
(CONTRA FORCE)

又称为“超级魂斗罗Ⅲ代,”是日本柯纳米公司于1992年推出的魂斗罗游戏的正宗第三集,保持了魂斗罗的原汁原味,画面更加波澜壮阔,游戏过程中更加激动人心,是那些冒充的魂斗罗续集所无法比拟的。

一、故事梗概

故事发生在公元二十九世纪,也就是人类消灭了嘎尔嘎岛和睡美人基地外星人的百年之后,地球海军陆战队被一个问题困扰:位于南太平洋西南的一个无名岛附近,来往的大小船只相继在此莫名奇妙的沉没,为此,海军陆战队派遣了代号“狐狸”的魂斗罗军队前去调查。但是,出师未捷魂斗罗军队的许多将士便在港口神秘失踪……

海军陆战队的布恩斯上尉是魂斗罗军队的一员,他对头儿和战友的失踪感到莫名奇妙,他深信这是百年前曾经光临地球的那些外星人又来侵略。果然,有一天布恩斯接到了失踪的“狐狸”首领打来的电话“喂……我是狐狸……是布恩斯上尉吗?……首领的智力出了严重的麻烦……我们需要你的帮助……”

“好吧!我们在海港边的旧货栈见面怎么样?”布恩斯焦急地问。

“可以,不过我们现在必须把你的名字删掉了!”

布恩斯深知此次战斗必是九死一生,但他还是毫无畏惧地和他的另外三名战友史密斯、艾恩和毕安斯一起投入了营救“狐

狸”和消灭外星人的战斗。

二、各使绝招

游戏共有四位主角，他们是布恩斯、史密斯、艾恩和毕安斯，可以双人同时游戏，在单人游戏时，另外一个人可以随时加入，同样在双人游戏时，其中一个人也可以随时退出（不是死掉），给游戏带来了很大的灵活性。游戏中也可以随时更换主角。

各位主角的绝招和武器均不相同，他们各自的本领和如下表：

选择主角	特　长	基本武器	二级	三级	四级	五级
布恩斯 BURNS	跳跃好 射击慢、低	冲锋枪 P	抛弹 HG	火球弹 MG	连发 TI	闪光跳 RA
史密斯 SMITH	射击速度快 跳跃差	冲锋枪 P	球弹 R	追踪导弹 HM	连发 TI	闪光跳 RA
艾恩 IRON	火焰射程短 但穿越力强	火箭筒 P	火焰喷射 FT	流弹 B	连发 TI	闪光跳 RA
毕安斯 BEANS	可以卧倒 跳跃差	连发手枪 P	定时炸弹 TB	定时地雷 TM	连发 TI	闪光跳 RA

各位主角武器晋级的方法如下：游戏开始时是使用基本武器，即普通级或一级，游戏中要打击各种木箱、墙垛、木桶等凸起物后会出“武器宝箱”，主角一定要“吃”掉这些“武器宝箱”，每“吃”一个晋升一级，到达你认定的级别后，按一下选择键，该级武器或功夫即被调用。

注意：一、二、三级的内容不可同时调用，只能选其中的一个，如果再选的话，前面的武器即被取消。但四、五级的内容可以与前面任何一个同时调用。

三、操纵盒使用方法

在操纵盒上：

“+”字键的右为前进，左为后退，下为下蹲或者卧倒。

A 为跳跃，B 为射击。

同时按 B 和上为向上射击，同时按 B 和左(右)上为左(右)上射击，同时按 B 和下为卧倒或下蹲射击

选择键用来调用已晋级的武器。

开始键在游戏中用来暂停并切换成选择主角画面。

四、依靠电脑(CPU)帮助

当你选择单人游戏时，在游戏到达某一难关处，你可以按暂停键，切换成选择主角画面，然后从其余三位没有上场(NO USE)的主角中选择一位作为电脑帮忙的助手。游戏开始后电脑可以在 5 秒时间内对你有如下的帮助：

1. 前方掩护(FRONT COVER)

电脑控制的主角会在前方帮你冲锋陷阵掩护你前进。

2. 后方掩护(BACK COVER)

电脑控制的主角会在你身后掩护你解除后顾之忧。

3. 前后掩护(ROUND COVER)

电脑控制的主角时而冲锋时而后退防守，在你鞍前马后忙个不停。

4. 前方把守(FRONT KEEP)

电脑控制的主角会在你的前方用火力不停扫射。

5. 后方把守(BACK KEEP)

电脑控制的主角会在你的后方朝后用火力猛射。

6. 协助掩护(ASSIST COVER)

电脑控制的主角会按你的行动、射击情况紧跟在你后面帮助你。

选择这六种帮助要用“＋”字键的左右，选择好后再按暂停键则进入战斗画面。

五、各关攻略

本游戏一共分为五大关，每关均有一定的难度，以第三关为最难。

第一关：港口

游戏从海岸码头的公路上开始，游戏主角跳到第一个凸台上时不要急于跳下，要等消灭冲上来的敌人后再下来，跳起消灭仓库楼上掷手雷的家伙。在第二个凸台处要选择跳跃能力好的布恩斯跳到下面掷手雷家伙的身后朝他射击，随后用枪射开仓库的墙，进入。

仓库内见到叉车时应缓缓前进，一旦发现叉车冲过来便立即后退，以免被叉车前叉刺中。等叉车后退时看准机会跃上前叉，跳到车楼上，再跳至上层或跳下。

通过垂直压力机时应先站在左端的平台上朝压力机顶上传动部分射击炸毁它。依次炸毁四个压力机后，跳到传送带上，打死传送带上的敌人，穿过上下两层的传送带，跳到右边运送木箱的传送带处，注意不要炸毁木箱而是跟在木箱后，否则木箱炸毁后马上会掉下第二个砸中你。在第二个落下木箱的井口处也同样不要射炸木箱，由于传送带是朝左传动，应跳到木箱上绕过。

走出仓库和传送木箱地带，应跳到在导轨上来回移动的滑车上，打死地面的敌人，走出仓库围墙，接着炸开第二座仓库的围墙冲入。

这时应从迅速滚过的油桶上跳过，在涡轮处利用被吹起的

时机跳过中间的竹刺，到第二个涡轮上跳至右端平台。这里先引爆地雷后，在井口关闭的霎那穿过两个木箱输送井。

这里要在五个有导轨的滑车上跳过，因为滑车来回移动，要掌握好时机。上至平台上后沿右边斜坡滑下，在未到底端时跳向右以免落入万丈深渊。在连续跳上四级台阶后，从四个空中平台上跳过，注意平台一踩即松动落下，所以千万不能停留。然后冲出第二座仓库。

在通过了两个夹有海道的凸台之后游戏主角进入第三座仓库。打掉顶上方的掷手雷敌人，炸掉许多木箱沿台阶跳上，再沿斜坡滑下，随后再通过第二个矮斜坡，穿过一道门，这时在即将冲出第三座仓库时，从楼上跳下一个持手枪的巨人——第一关的首脑，时而举枪射击，时而地滚而至，甚是厉害，应蹲下或卧倒朝他射击，待他滚过来时从他身上跳过，到他身后射击，直至打死他。

第二关：海上

第二关为俯视画面。游戏主角从港口码头出发，沿舷板登上停泊在码头边的小军舰的尾部甲板上，消灭舰尾处的敌人，炸开木桶取得“武器宝箱”，然后朝屏幕上方的舰中部前进。这里高处有敌机枪处，应躲开他们的子弹并消灭他们，但切记你一旦回返时敌人还会在画面边缘出现！走进驾驶舱，在前门处消灭敌人，绕过炮台，在军舰前部左侧沿舷板即可来到另一大舰上！

原来这是个航空母舰！舰尾除了一些散闲的敌人外，还有一架直升飞机，你可以堵在直升飞机口朝里面射击，打死门口无数冲出的敌人，获得无限的加分。

朝屏幕上方走会看到一个大货舱，顶部有来回移动的交叉火力，舱内有前后开动的小货车，主角可以沿梯子登到上部消灭交叉火力，也可以进入楼下舱内炸毁小货车，然后在豁口处出来

登上前面宽阔的甲板上。

这里停放着六架喷汽战斗机，主角千万不要到战斗机的尾部经过，以免被喷出的火焰烧死，绕到战斗机一侧朝其猛射，就会炸毁它。这时，主角可以看到舰旁停泊着几个小汽艇。你可以选择其中的一个，由舷板登上汽艇，汽艇即刻启动，驶向敌人海上的秘密据点。

当汽艇停靠在敌据点外稳定后，你就可以下来，然后沿中部入门的楼梯进入据点内部。这里共有五个房间，每间房门都死锁着，需要主角用火力炸开门后进入。第二间房有两个潜水巨人，主角千万不要正对他们射击，应绕到他们的一侧用十足的火力射击，即可消灭这些巨潜水人。

第三个房间也有一个巨型潜水人，用同样方法消灭他。第四个房间是个通道，打开第五个房间门后先不要急于进入，应看看主角的火力是否已够级别。否则返回前在的房间，多找些"武器宝箱，"增加主角的威力。

第五个房间里有一大一小两张桌子，桌后有一个庞然大物——长络腮胡子的大汉，原来他就是第二关的首脑，他躲在桌子后，不停地挥舞手中的双枪。要想朝他射击必须靠近他，而一旦告近他就会使主角置于他的双枪射击范围，真是难乎其难！

然而有个巧妙的办法：选择史密斯上场并获得"武器宝箱"使武器变为追踪导弹，然后让史密斯站在左边大桌前适当位置，身体向右射击，这时导弹会绕过小桌转向大汉射去。这样一直进行下去，主角即会不耗任何生命而把敌人的首脑消灭。只是用此法需要时间较长，你必须耐心等待他毙命那一刻！

第三关：摩天大楼建筑工地

这是该游戏中最为困难的一关，敌人并不多，然而每前进一步都需要认真思考！此外，玩好本部游戏最关键的就是充分利用

前面提到过的“返回再生”诀窍，意思是说如果主角没有充分利用好时机造成前面的前进路线已中断，这时需要退回去一段，这时已中断的地方还会再生。当然已消灭的敌人也会再生的，需要重新消灭他们。

本关游戏开始主角站在摩天大楼建筑工地的底部，朝右前进，通过喷废汽管地带时应掌握好机会。最右端你会发现一个绿色升降电梯间，跳上去。如果你没有把握好时机错过了一班电梯，你在下面无论等多久它都不会下来，只有你向左返回一段让电梯出现处在画面右侧消失，再返回时电梯已“再生”了。随电梯上升到一定高度先打死右侧的敌人，再跳到左侧导轨上的移动台之上(移动台有上、下两个，均可跳上)，这时移动台缓慢向左移动，主角朝左射击打掉导轨左端平台上的地雷和木箱上的敌人后跳上，炸掉木箱，沿箭头所指方向左下方跳下。

在最左端你会看到第二个电梯间，跳上后随电梯缓缓启动上升，注意不断射击右侧的敌人，然后当电梯未到顶部时(到顶部电梯自爆会前功尽弃!)及时跳向右侧高台上，打死这里的敌人。

这个高台事实是由高低两个平板构成的弹起机构，当右侧较高的平板下落时左侧的平板就会上升，且能把站在左侧平板上的人高高弹起。按箭头“→”所指主角下一步应该跳到右上方高高的架子上，但主角中任何一位的弹跳力都远远不及，所以下一步应该充分利用这个弹起机构。正确方法是：主角站在左侧平台上朝右上方跳起射击(用史密斯的追踪导弹更妙)，高高架子立即炸开，上面的木箱掉下砸在弹起机构右侧平板上使平板下降，左侧平板上升从而把主角高高弹起，在这一霎那主角应跳到右上方那个高高架子上。

这时进攻方向应该朝右，你可以看到上方又有一个很高的

台子无法跳上，而台子右侧有一排挂勾，应该利用挂勾攀上左边的台子，但是这里需要非常高的技巧。先朝右进攻，到最右端打死两个持火箭筒的敌人，跳上两级台阶后就够得着挂勾了。先跳到最右侧挂勾链上，方法是按 A 跳起后在挂勾链处松手，主角即可攀住。然后在旁边电网放电的间隔时跳向左边的短挂勾链，依次向左不断跳跃、抓住链、跳跃、抓住链……最后来到最左侧的链上。这时你看到左边有一个来回摆动的挂勾，应该在挂勾摆向右的霎那跳过去抓住它，随挂勾摆向左边的平台上。

在这个平台上朝左前进，先炸掉四个放在一起的木箱，到最左端又可以看到一个挂勾链和两只罗在一起的木箱。注意不要炸掉木箱，而是利用挂勾爬至木箱顶上。这时你可看到左边有一个下坠的楼板，到最下部自爆。应该在楼板下坠至一定高度时跳上去，再马上跳向左边的吊车架上。这时你可以看到左下方有个平台，平台上有一条垂直的铁链，应该跳上平台，顺着铁链爬上，到一定高度打死右侧吊车架上的敌人后，继续向上爬至吊车梁架之上，再跳向右边的吊车驾驶室顶上，这时你再次看到前面那个下降的楼板。你应该选择跳跃能力好的布恩斯上场，跳到左边下附的楼板上，然后迅速跳上右边的高台上。(这个高台在刚才一排挂勾的上层)这时你要穿越一片管道和废液地带，利用管道的方形接头跳上，到达顶部，跳向左侧的更高一层高台上。

这里摆放着许多的木箱，一一炸毁它们后，忽然上层楼顶塌到一定高度，这时你千万不要再向右边后退了，否则前面会出现断开的豁口，正确的方法是一直朝左走，直到画面背景静止，这预示着本关的首脑即将出现了!

果然在楼顶上空的黑夜中出现了一架轰炸机，这就是本关的首脑！它的中间有一部机关枪，两翼上各有两对激光喷射器。主角应该先用足火力打掉中间的机关枪，然后等待时机朝机翼

上的四个激光喷射器射击，一一打哑他们后，轰炸机在一阵轰鸣声中炸毁。

这时天上飞来一架直升飞机，接走了刚刚在此取得胜利的勇士。

第四关：机翼之战

这一关是俯视画面游戏，游戏一开始即把你带入一个令人心惊肉跳的场面之中，这种场面只有在007间谍影片中才能见到：在飞机的翅膀上大战！

游戏一开始，主角即站在巨大的运输飞机左翼上，外面的强风把主角吹得缓缓向右移动，若不及时控制住就会被吹落万丈高空之下。天上朵朵浮云流过，令你仿佛身置其中。主角向上前进，穿过机翼上的油箱可以炸开油箱外壳，取得“武器宝箱”后继续向上前进，即可以看到运输机的机身了。

机身外有两个旋转的火力点，应该先打掉，然后朝中部门口射击，炸开大门，进入。飞机内有许多敌人，分布在机身内的左右两个机舱里，若想到达右机舱（图中上侧机舱）必须从前面（机头处）或后面（机尾处）绕过去，当你消灭了机舱内的敌人后可以四处搜寻继续前进的目标，不在机头驾驶舱、也不在机尾，而在中间通向另一侧机翼的门口处，炸开门口冲出。

机翼上有一些敌人，消灭他们后继续向上走通过油箱地带，再向前走可以看到机翼的侧边了——难道无路可走了？！不用着急，再耐心等等。果然一会儿另一架接应的巨型运输机出现了，那架飞机与这架飞机的机翼飞得很近，但不要急于跨过去，以便落入万丈高空之下。等那架飞机的机翼与这架的机翼完全贴近——又张开——又贴近的时候，把握住这个好时机即可轻松地走过去。

这一架运输机与前边那一架很相似，只是机翼上守卫的敌

兵明显多一些，进入到机舱内还有一些坦克构成交叉火力网。绕到另一侧炸开机舱大门，来到另一侧的机翼上，这时会有一些时隐时现的“+”字形炮口从机翼伸出，可以一一打哑他们，继续朝机翼侧边前进。

这一次与运输机飞得很近的是一架小型战斗机，机翼较窄，主角按刚才阐述的方法在机翼“对接”时走过走。注意这时从飞机后方发射来一排排火箭，在一边射闪一边继续前进。在另一侧的机翼上等待另一架小型战斗机与之“对接”时轻松地跨过去。

接着再从一架小型战斗机上走过后，在机翼边等到的是一架大型运输机的机翼，这时两架飞机机翼靠近的时机很短，要掌握好机会等即将靠近的霎那就朝着大机翼跨过，才不致于动作慢而落下。

机翼上无论火力还是敌人都比较多，还有“+”字形炮口，机身处的旋转炮口等等，主角炸开机舱门进入之后，在里面再也找不到其他出门，一进朝右(机尾)走，会发现一个持连发手枪、戴警察帽的巨人，原来他是这一关的首脑。

巨人警察一会儿左冲一会儿右冲，时而朝前扫射，时而左右发弹，十分凶猛。主角不要站在他的下方，也不要同他站在同一水平线上，否则都是危险的。应站在他右下方机尾的角上，使子弹刚好能射中他，而他却打不到你，这样你就可以按着射击键B键静等把这个巨人警察消灭掉了。

当这个巨人警察终于倒下后，主角会冲进机尾舱，然后到外面机翼处打开降落伞，向下纵身一跳……

第五关：敌总部大楼内

这一关游戏发生在敌人总部的大楼内，任务是魂斗罗敢死队队员追杀外星人的匪首。游戏一开始主角来到匪首的办公室，不见人影，忽然办公室的一片片玻璃窗被震碎，匪首从窗口跳

入，没等站稳便夺路向右逃去，主角追将过去时，匪首站在那里朝主角抛出几颗手雷后又转身逃走，等主角追去已毫无踪影了。

敌总部大楼的结构比较复杂，共有三层楼和地下的下水道，连楼顶在内共有五层。当主角沿右上方向的楼梯登上到顶，再跳至左边的楼板即可到达二楼了。但如果不慎你的子弹或敌人的子弹射中了楼梯，会马上炸开了缺口使你不幸落下，你就会掉入下水道。

在下水道主角要一边射击一边前进，并从落水井口上跳过，不要落入下水道井口，这时主角可以在右侧看到许多密布的管道，主角这时可以利用管道的方形接口处上跳。到达某一高度，主角可以看到楼梯与一层楼板所夹的三角间处匪首在那里向你抛出几枚手雷后逃逸，待你来到此处就会发现你已上当：这里是个死胡同，除了几个木桶外别无他物，你只得返回原处继续沿方形接口跳上，到达斜楼梯的顶端处向左返回，注意不要沿楼梯向左下方行进（这样就返回到最初的地方），而是利用跳跃能力好的布恩斯跳向左边的楼板，到达二层。

这时二层的电梯处又出现了匪首的踪迹，他抛出几枚手雷后又乘电梯逃走了，但此时主角却无法追上电梯，只得继续朝左走，到达钩链处跳上钩链，上攀直某一高度，跳向左侧另一钩链，再跳向左侧平台，然后沿最左侧的钩链上攀到三层，跳向右侧三层楼板。

在三层主角要朝右走，在电梯通道处主角应跨越过去不要再落到二层，然后可以看到朝右上方的楼梯，楼梯上有敌人，打死敌人时注意不要破坏楼梯，以防主角又落入刚才的下水道。沿着这个长长的楼梯登到顶部，这里有很多敌人，一一消灭他们后跳上楼梯的高台。

这时如果你朝右前进，你会进入右下方的锅炉房，这里仍然

是个死胡同。

正确的方法是在楼梯顶部的平台上利用布恩斯跳向左边的楼顶板上，消灭这里的敌喽啰，继续沿凹凸平整的楼板朝左前进，一直到画面静止。

不久，一架直升飞机飞来，从飞机上跳下来走投无路的敌匪首，他一边追主角，一边射击，一边抛手雷，直升飞机也用较强的火力朝主角扫射。这时你必须巧妙与敌人周旋，并派四名魂斗罗敢死队队员分别上场，与敌匪首顽强作战，最后你会赢得这场殊死战斗的最后胜利。

彩　虹　岛
(RAINBOW ISLANDS)

这部有趣的解谜游戏，堪称 TAITO 公司的经典之作。

一、故事

该游戏的主人公名叫巴比，他来到无比绚丽的彩虹岛，为的是不断收集钻石，解开深藏于七彩钻石中的谜题：彩虹岛曾经发生了什么？到底是谁来过这里？一切秘密会在巴比不断收集钻石并和敌人的战斗之后逐渐解开。

二、游戏方法

如前所述，该游戏最重要的是收集到每关中的红、橙、黄、绿、青、蓝、靛七色钻石，每收集一个钻石，画面上的标栏中会用“彩虹”(RAINBOW)一词中的一个字母记录下来。当七彩钻石全部收集完，“彩虹”一词才完全拼好，此时出现“NICE！(好)”字样。这时巴比与该关的敌首脑作战，取胜后获得该关的一枚大钻石。

按照上述方法，依次获取 1—7 关的大钻石，是解开谜题的关键。

三、如何收集钻石

主人公巴比是个使用彩虹的高手，彩虹是他收集钻石的工具，但如果使用不当可能使钻石化为乌有。正确的方法是：不要用彩虹直接打击敌人，而是把彩虹架在敌人头上，或者用彩虹缚

住敌人，然后再把彩虹弄破（跳到彩虹上），敌人会变为钻石或者各种宝物。否则你得到的只是一些水果和其它珠宝，虽得了很高的分数，但永远解不开彩虹岛的谜题。

另一个问题是：巴比老是收集一种或几种颜色的钻石，而找不到所需要的某种颜色的钻石。事实上，你可以把屏幕从左至右分为七段，每段产生钻石时的颜色依次为红、橙、黄、绿、青、蓝、靛，这是个至关重要的诀窍！懂了这个诀窍，你就不至于找不到所需要颜色的钻石了。

四、彩虹的用途

①把敌人的活动范围限定或架在敌人头上，然后把彩虹弄破，敌人会变为钻石或宝物。

②收集完各关的钻石后，可以用彩虹直接打击敌人，尤其是各关的首脑。

③做向上的攀登工具，巴比可以把彩虹当做桥一样走上去，但不能跳上去，否则会把彩虹弄破。向上攀登时应及时制造新的彩虹不断向上“走”，不宜停留过长时间，因为它是会消失的。

④彩虹还可以帮巴比拿到危险地区或够不到地区的宝物、钻石等。如果你想拿到下面一层（已无法跳下的情况）的宝物，可以在宝物正上方制造一个彩虹，然后把彩虹弄破，使彩虹砸在宝物上，一样可以获得宝物。但这一切要十分熟练迅速，要知道宝物存在一会儿也会自灭的！

五、操纵

操纵盒上，“十”字键用左、右控制巴比的移动。

A 键为跳跃。

B 键为制造彩虹。

六、宝物

消灭各关的敌人都会变为钻石、水果以及各种宝物。

①提高巴比进攻和防御的能力宝物

鞋：加快行走速度并得100分。

黄壶：提高跳跃高度。

红壶：使彩虹由一变双。

黄星：半开花弹。

红星：全开花弹。

红十字架：画面敌全灭。

黄十字架：闪电，有助于你消灭敌人。

羽毛：获得小仙子飞旋。

药液：主人公身体周围有四魔环。

防弹衣：一时不怕任何敌人。

戒指：满天流星，有助于你消灭敌人。

耳环：身体闪烁并保护一次。

环内星：增加一次机会。

仙棒：跳跃时产生全开花弹。

②只得分的宝物

包括皇冠、宝箱、项链、酒杯、冰激淋、麦圈、蘑菇、草莓、苹果、荔枝、萝卜、鲜桃等等，直接打击敌人后即得到这一类宝物。

③钻石，如前所述，是解开谜题最关键的宝物。

七、各关版面及解谜经过

这是个纵版游戏，巴比要象登楼那样一层一层向上不断向上进攻。开始游戏只有七关，在你解开谜题后，你才能见到隐藏的第八关。每关又分为四局，一共是8×4＝32局。每关后均有

一个敌首脑，与敌首脑作战时，应参照左侧的敌首脑血液计量器，作出相应的策略。

第一关：城堡世界

这一关分四局八版，背景是城堡由白天变化至黑夜，敌人是一些易对付的七星瓢虫、毛毛虫、苍蝇、蜂等。每局都有跳台可以逐级上跳。

四局过后，巴比将与人面蜘蛛王（KUMONGAH）决斗。人面蜘蛛王虽身体庞大，但动作呆板，容易被你找出运动规律，从而被你多次击中后消灭。

这关过后，巴比获得一枚红色大钻石，并与孪生兄弟伯比见面，此时按 A 键可以打开宝箱获得一种宝物，而按 B 键则可以对话了解游戏故事进展情况。

第二关：沙场世界

这一关前两局发生在室外，后两局则来到一高层建筑物内。敌人有发弹的小坦克、小飞机、追人直升机以及小炮等等。

获得七枚钻石并完成四局进攻后，即可面见本关首脑爆破直升机（HELIBOM），它不断投掷炸弹轰炸。消灭它的方法是躲在屏幕右下角的“死角”位置，静等直升机来到时狠狠打击。

过关后巴比将见到小女孩萨莉，获得一枚橙色大钻石。尔后，按 A 键可以获得宝箱内的宝物，或者按 B 键与萨莉对话，了解以后攻关情况。

（三）冰雕堡世界

这一关发生在冰雕搭成的银白色地区，敌人有猫、熊、小鸟、幽灵，云彩，闪电等等，地上常有片片火海，在大厅里墙壁上悬挂的牛头也会时常喷出火舌。

收集完七彩钻石，巴比即可在通过四局后与首脑吸血鬼（DORACULA）决斗。取胜后获得一枚黄色大钻石。

第四关：机器内部世界

这一关的敌人很多，都是一些机器上的零件，如螺母、螺冒、扳手，还有小机器人，他们行动迅速，沿固定的轨迹运动；后面左侧、右侧还会出现喷弹的油嘴，可用彩虹打哑它们。

本关的首脑是小机器人艾萨肯(ISACUN)，消灭它即可获得一枚绿色大钻石。

第五关：彩色世界

这一关没有背景音乐，版面是一些绿色方格，敌人有棱形、三角形块和其它图形，但穿越间隔电网时应该掌握好时机。在最后几个小节中巴比没有任何攀登的台阶，这就需要考验一下巴比制造彩虹的能力了！

这一关的首脑是摩艾君(DOH)，它能吐出许多几何图形打击你，你应及时躲开并向他反击。过关后巴比获得青色大钻石。

第六关：日本建筑世界

这一关充满了日本民族的风俗和气息，背景有日本大和式建筑、竹式草房等等，敌人也是些人们熟悉的和尚、女妖、小布人等等。

过四局后巴比将和不露真相的巫女小夜(SAYO)决斗，她会隐身，只有在打中她时才会现形：外貌象个穿和服的少女。决斗取胜后，巴比获得一枚蓝色大钻石。

第七关：星河世界

背景是宇宙和银河，敌人有小汽车、小水泵、刺雷等等。

四局过后，巴比将与庞然大物——鱼王化石(KING FOSSIL)决斗。消灭这只鱼王化石后，至此，全部七彩大钻石已获得。这时，巴比的孪生兄弟伯比带他带到海边，海面上忽然轰隆隆升起一座黑岛！要想解开七彩钻石之谜，必须到黑岛上去！至此进入第八关。

第八关：蛋糕世界

这个地区象个充满了礼物的地方，但这里并不友好：有许多机器人、狗头追击巴比。通过四局将是很难的。

本关的首脑是整个游戏最后的敌人，名叫泡泡龙(BUBBLE DORAGON)，象鱼一样在空中游动，将其消灭后，泡泡龙的骨架还会作一番垂死挣扎。这场战斗甚是精彩激烈。

全部八关的进攻完成后，整个游戏并未结束，伯比带巴比来到岛上藏有珠宝的地方，一枚粉红色巨大钻石落下。会施法术的露岛先生向巴比提出一个问题：你将用获得的珠宝干些什么？答案从下述任选一个：

△干一番惊天动地的事业

△去找个美丽的女朋友

△为友谊献出一切

如果你选前两个答案，那么对不起，最后你看到的只是电视上出现 M、H、K 电视台主持人简要地播报一下早晨 7 点新闻：

“巴比要用他获得的财宝干事业”

或者：

“巴比找到了一位美丽的少女作女友”

随后游戏结束，使你前功尽弃！彩虹岛的秘密无法解开。

然而你一旦选择“为友谊献出一切，”露岛会带你来到黑岛的监狱，原来彩虹岛的秘密在于此：这里囚禁着萨莉的爷爷、巴比和伯比各自的朋友以及小布娃娃。当巴比和伯比把他们解救出来以后，他们会向你讲述恶魔泡泡龙如何把他们劫持到这里的经过。然而这时，突然大地抖动，巴比、伯比带着他们的朋友急忙跳入大海，游向彼岸。而那个在海上莫名其妙升起的黑岛，在地震中又莫名其妙地沉入了大海……

在海边，已经脱离黑岛获得自由的人们，把巴比和伯比高高

抛起，来庆贺他们的胜利。

八、秘技

①选关（港台版不具备此功能）

在标题画面上，顺序按：

左、B、右、上、下、左、右，

如出现 WORLD I 字样说明密码输入，画面下方 1、2、3、4、5、6、7 的弧形下出现红心。按 A 可任意选 1～7 关。

②打击泡泡龙：

最后一关的泡泡龙极难对付，如要打败它可以连续不断按选择键，使其生命力降低至 1，此时巴比用彩虹一弹即可把它打死。

③无敌法：按暂停键后再按选择键，这时可以听到一声响，再按暂停键即进入无敌状态。（当掉入海中则会淹死，死后的第二次机会主角仍为不死，不可重复上述步骤，否则解除无敌状态）。

④港台版选关：

当标题画面出现时不要马上按开始键，让"请按开始"的英文字样自己闪烁时，按 I 号手柄的上，即可出现选关画面。用 I 号手柄的 A 键选关。

捍卫战士 Ⅱ
(TOP GUN Ⅱ)

1991年伊始，以美国为首的多国部队对伊拉克实施精确化打击，令萨达姆共和国卫队无着架之力。海湾战争后，记者们询问美国行飞员何以在空中那么神威，美国飞行员却声称此功得益于玩电子游戏。事实上，模拟空战的电子游戏其真实性有些已得到专家的确认，比如柯纳米公司推出的模拟空战游戏TOP GUN(中文译作捍卫战士)与其说是一部游戏，倒不如说坐在战斗机内作实战演习。全篇游戏中你看不见你自己，看见的只有窗外风驰电挚的敌机和炮火，因而使该游戏更富真实感和吸引力，受到了游戏爱好者特别是青年人的喜爱。

在此基础上，柯纳米公司经过改进和重新设计，再次推出了该游戏的续集——TOP GUN Ⅱ，其复杂程度和趣味性大大增加。

一、战斗机介绍：

你驾驶的战斗机为豪华型F—14雄猫式战斗机，尽管这一戏称不太好听(西方人视猫为不太吉利的东西)，可它比任何以往都更为引人入胜，只要机身下部扬起，杀伤导弹能立刻冲向敌机的咽喉部位。

二、怎么玩？

伴随着起落架的收起，你必须巧妙地操纵你的F—14雄猫战斗机，投入到海峡的战斗。

每一局开始时，你要从凤凰、麻雀和响尾蛇等导弹中选择出你使用的武器，帮助你对付强大的敌人。

你可以用选择键选择单人 VS(对局)游戏，也可以选择两人混合操作游戏。

三、F－14 控制系统(即操纵盒使用方法)

开始键：开始游戏。

选择键：选择战斗方式(两种，如前所述)。

A 键：选择游戏画面或导弹种类；

控制 F－14 战斗机的速度(一直按 A 键加速，放开 A 键会减速)。

注意：你的速度越慢越容易集中火力对准敌人的目标。

如果你想甩掉紧紧咬住你的敌人，就请丢掉你的补燃器。

B 键：按住 B 键不放可以发射能量很大的(兆马力)火神榴弹炮。

当你的视野出现目标时，你的战斗机内电脑会自动探测到(箭头指示)，目标一旦出现，按两次 B 键可以发射一枚导弹。

十字键：为引航装置机械装置，用来控制 F－14 战斗机的尾翼和副翼，此外它还可以使你实现翻滚和俯冲等等。

特殊功能：快速按十字键的向左、向右两次，可以使战斗机来一个特技横滚，在横滚中你还能向上、下、左、右前进，并避开迎面而来的导弹。横滚中在两个相反方向上按十字键两次，能够颠倒滚动并旋转回原来的位置。这种特技被人称为“投骰子”。

四、战斗任务

在这次与敌人激烈的战斗中，你是唯一的飞行员，你必须活着通过三道关然后返航。

第一关：摧毁敌人的所有核潜艇，然后歼灭敌方携带导弹的“黑杰克”号巡航轰炸机。

第二关：利用隐藏在路边树林中能使敌方机关炮导弹失效的坦克为你开路，直到你发现来自对面天空的具有双重破坏性的“亨利·阿尔弗”号直升飞机，再出击歼灭它。

第三关：在躲避卫星发出的激光束时，你必须作高空飞行，通过一段风暴区。在这一关将要结束时，你会与敌方“星球大战”空间航天飞机遭遇。最后，你终于到达目的地。

设计者对 F—14 战斗机的注释说明：当你面前出现潜水艇、坦克、森林、光、激光速时，飞机不能做特技飞行，为了保证飞行员的安全，只能中速飞行，以免因喷射出太多的尾汽而被敌导弹击中，或者因飞行太慢造成熄火而坠毁。

五、对付敌人

在这次激烈的空战中，你将要与敌人的王牌飞行员进行殊死搏斗，可能是飞机对飞机，还可能是导弹对导弹，并有电脑辅助。如果你消灭敌人，你会升级，如果你不慎被敌人击中的话，你的游戏就会结束了。

六、双人玩

选择两人游戏，屏幕会分成上、下两个，即第一个飞行员的作战屏幕和第二个飞行员的屏幕。这时，你的合作伙伴成为你的敌人，你面临着敌人和你的朋友双重的攻击危险之中。

七、选择作战方式

当你进入屏幕选择状态时，你会看到下列的三种模式：

正常　　翻转　　颠倒

这个屏幕允许你的作战屏幕是选择正常还是选择其他模式，方法是用十字键移动到你要选择的模式上，然后再按选择键即可。

八、导弹

选择导弹对付目标是一项极其重要的事情，因为只有合适的导弹对付合适的目标时才最为有效，否则只能一败涂地。

导弹包括：

可靠的响尾蛇导弹，具有狭窄的导弹视角

喷汽式麻雀导弹，具有中型导弹视角

无敌式凤凰导弹，具有宽型导弹视角

用“十”字键的上、下选择导弹，按 A 决定。

九、警戒灯

危险信号灯：当敌人来到你的视野时，此灯亮。

截获信号灯 A：当你被敌人探测到时，此灯亮。

截获信号灯 B：当你探测到敌人时，此灯亮。

旋转灯：当你作特技横滚时，此灯亮。

每关结束以后，你必须返回到航空母舰上加油并补充导弹。

十、如何着陆

为确保安全着陆，按“十字键调整飞机到适当的位置，并使用 A、B 键来协调速度与雷达上一致，记住：A 键为飞机加速，B

键能做空中刹车。

红十月猎潜艇

(RED OCT)

1984年11月12日，也就是A国新总统上台前四个月，A国制造出了世界第一流战争武器“红十月”猎潜艇，它的推进系统采用了还处于实验阶段的新型毛毛虫发动机。这个台风级的猎潜艇不仅装满了核导弹，而且潜艇对声纳探测系统是隐形的，红十月猎潜艇成为史无前例的战争工具。

你是红十月猎潜艇的舰长麦克·雷姆斯，你的上级命令你今天驾驶红十月猎潜艇通过航行测试，并进行军事演习。但是，你却另有打算，你准备背叛，带领你的猎潜艇和全部水手到自由国家港口的安全地区去。

这是一个以猎潜艇为主角的游戏，是任天堂射击游戏(STG)中的力作，但有一定难度，如不了解游戏方法几乎寸步难行。

一、游戏进攻的目标

此次奔向自由之旅，红十月猎潜艇要通过各种各样的海域和奇特的水路，你必须从战略角度平衡好燃料、侦察、武器和防卫工作，因为你面对着海洋和A国无情的红色舰队的挑战。作为一个有丰富经验的海军将领，你知道你的背叛，对于你、你的水手和你的红十月猎潜艇都将是最后的考验。你要从戒备森严的A国港口潜逃出来，还要经过严密布置的声纳、浮标系统，他们随时可能抓住你。

最后，你终于到达了温暖、美丽的珊瑚岛，当心！附近仍有很

多A国的航空母舰和基地。如果你途经狭窄的大岩洞而大难不死，尤其是有紧跟在你后面的红色舰队追击之下，更是奇迹。最为苦恼的是深海壕沟，当你驶入这里时，躲避任何敌人都是相当困难的。

不要忘记毛毛虫发动机独特的力量，奔向自由的这次潜逃是对它的真正考验。要想挫败A国政府阻止红十月奔向自由的企图，你就应该对你的能力和你的水手充满信心，你是世界上最令人震惊的海军舰艇的舰长。祝你好运，舰长！

二、操纵方法

“+”字键控制红十月猎潜艇的移动：

上：移到海面

下：潜入水中

右：向前进发

左：后转

A键为水平方向发射鱼雷

B键为垂直方向发射导弹

同时按下A、B两键可以释放电子干扰，这些假目标能吸引所有追踪红十月猎潜艇的炸弹，并加以摧毁。

选择键可以启动毛毛虫发动机，使这个默默无闻的推进装置能帮助红十月猎潜艇躲避敌人的声纳探测系统。

三、武器

鱼雷——水平方向射击

导弹——垂直方向射击

鱼雷和导弹的“升级补给箱”(上标有VP)能增加你的武器数量，并能提高你的武力级别。

四、武力升级

游戏进行中你会发现一些"升级补给箱，"如果你取得了它，可以增加你的武力级别(无论导弹还是鱼雷均可提高)，升级次序是：

(1)普通级，具有短射程能力；

(2)第一级，具有长射程能力；

(3)第二级，具有长射程追踪能力。

注意：具有追踪能力的导弹和重雷能在射击之后跟踪敌船，使敌人躲避能力大大削弱。

五、武力降级

你的导弹和鱼雷的级别表示的是你所拥有的武器总量和你所升到的武力水平，如你的武器用完了，你的武力级别也会降一级。比如你的导弹在第二级——长射程追踪能力上，但这时你的弹药用完了，那么你的导弹会自动地降级到长射程能力，即第一级上。

如果你的导弹弹药用完，而此时又处于最低能力(短射程能力)时，你就完全不能使用导弹了，直到你再次获得弹药或者又有升级为止。然而，当你的鱼雷弹药在最低级时也用完时，却仍然可以发射鱼雷，只是鱼雷射击速度会大幅度下降，直到你再次得到升级。

六、特别的发动机

按选择键可以在瞬间启动或熄灭红十月猎潜艇上的毛毛虫发动机。毛毛虫发动机能使红十月不被声纳探测出来，使敌人攻击失效。特别的"补给箱"可以使你频繁地使用毛毛虫发动机，但

你应当注意，毛毛虫发动机需要巨大的核动力。

红十月一旦受伤，维修军舰会浪费你宝贵的时间。

红十月需要大量的能源，无论你在那里发现了动力“补给箱”都要设法获得。一旦你的能源耗尽，你的游戏也就会结束。

七、电子干扰

同时按下 A 键和 B 键，可以把电子干扰沿着红十月的鱼雷管道发射到水中，这种东西可以吸引附近的所有敌人火力。在受到敌人猛烈攻击时，你要及时地使用这些电子干扰，因为你的能量是有限的。

响 尾 蛇

(SNAKE)

这是近期推出的一部适用于任天堂游戏机的娱乐游戏，以响尾蛇为主角，游戏者操纵响尾蛇在一个三维画面上行进，十分有趣，而且能双人同时进行游戏。

一、故事梗概

响尾蛇将会把你带入一个充满了欢乐的世界，你操纵响尾蛇将要通过十一道关卡，每一关内都有激烈的场景和疯狂的敌人，你要在每一关内吃掉很多彩色小球，才能打开下一关的门。祝你好运。

二、如何玩这个游戏

正如前面介绍的，你在游戏中要尽量多吃掉每关中的小彩球，每吃掉一定数量小球后，你的蛇身就会长大一节，这样，当你的蛇身长到一定长度时，你才能前进到下一关。你的蛇身长开始仅为一节，吃掉小彩球后蛇身长用下表计算：

吃掉的小彩色球	相当于
与你蛇身颜色不同的球	1 个单位
与你蛇身颜色相同的球	2 个单位
蓝色的球	3 个单位

你每得 4 个单位，蛇身长便增加一节。吃的方法是，用“十”字键移动蛇追上小球，按 B 键吐舌头吃小彩球。值得注意的是，

小彩球超过一定时间会发生爆炸，要小心躲蔽。除了小彩球以外，任何移动的物体都是敌人，如果你被敌人所伤，蛇身就会缩短一节，如果各节全部丧失，就会失去一次游戏机会。

当然，你所遇到的敌人都可以用舌头吃掉或可以从它们身上跳过，跳过敌人比吃掉它们得分会更多。

你如果得到了加长剂(累计3个)，你的舌头就会伸长，但并不影响蛇的长度和攻击力，它只是让你可以攻击到更远的敌人。

三、手柄的操纵方法

该游戏可以单人玩，也可以双人同时玩，单人玩时使用手柄Ⅰ，双人玩时分别使用手柄Ⅰ和手柄Ⅱ。

“十”字键用来控制蛇的移动。

A键为跳跃。

B键有三个用途：(1)吐舌进攻；

(2)让蛇游过瀑布；

(3)打开蛇盖取出东西。

选择键用来选择单人或双人游戏。

四、过关方法

当你的蛇吃饱以后，蛇尾就会呈闪光状态，这就通知你已准备好过关了。每一关都有一个出口，要从出口过关必须先打开它。打开出口的方法是：找到每关中的标尺，跳到上面去，如果蛇身够长可以过关了，标尺上方的铃铛就会响起来，同时打开门。这时你就可以在任何时间内过关了。

双人玩第一个过关的响尾蛇会得5000分，同时蛇的每一节和加长剂都得1000分，这样下一关开始时蛇又恢复了最初的长度，加长剂也没有了。另外，整个一关中吃掉的彩球也会得分。

五、失去蛇

游戏开始后你有三次机会，在屏幕的下方显示出你剩余的机会。当你在游戏中吃掉一个闪光的蛇头后，可以增加一次机会。

在下述情况发生时，你会减少一次机会：

(1)你被敌人攻击，失去了所有的蛇节；

(2)你从较高层上掉下来(比如四层)；

(3)屏幕下方的计时器指向零了；

(4)下落物轧扁了你的蛇。

如果你失去了所有的机会，游戏便宣告结束。此外游戏还给你两次接关的机会。

六、宝物：

下述宝物对你过关是有用的。

加长剂：加长蛇的舌头。

闪光蛇头：增加一次游戏机会。

时钟：给屏幕底部的计时器增加 25 秒。

宝石：在短时间内使你的蛇无敌。

发条钥匙：在一定时间内使你移动速度加快。

箭头：暂时使你的游戏控制方向与实际相反。

鱼尾：在第六关你必须抓住鱼尾才能游过瀑布。

七、敌角色介绍

在响尾蛇婉延地通过这个千奇万变的世界时，你将遇到下列敌人——

鲨鱼：在第一层和第二层不要在水中呆时间过长，否则鲨鱼

会追上响尾蛇并吃掉一节。

大靴子：大靴子会砸掉你得到的节，要小心。有时候，炸弹也伪装成加节的形状，但碰上会爆炸。真正加节的东西在闪烁。

冰靴子：跟大靴子差不多，但是更难以对付，必须战胜它。你必须连续不断地向它射击，否则它会恢复体力。

蛇推土机：如果响尾蛇不能跳过这个蛇推土机，它将会被其推下悬崖。

刀刃：藏地板里，最讨厌的是它经常出现在响尾蛇下边的右侧！要记住刀刃出现的位置，因为它们总是出现在相同的地方。

铁砧：铁砧会压扁了响尾蛇，有三种颜色的铁砧，每种颜色的铁砧力量都不一样。

针毯：一种有毒的植物，发出致命毒剂，要及时消灭它们。

八、分值计算法

记录　跳过得 750 分
　　　用舌头吃得 500 分
蘑菇　跳过得 750 分
　　　用舌头吃得 500 分
冰块　跳过得 750 分
　　　用舌头吃得 500 分
疯椅　跳过得 750 分
　　　用舌头吃得 500 分
针毯　得 500 分
大靴子　得 5000+200 分(用舌头击中)
冰靴子　得 5000+200 分(用舌头击中)

金属树　得 500 分

海滨子弹/雪子弹/陨石是不可毁灭的，收集一个得 1000 分

得到了加命、时钟、宝石、加速、反向、鱼尾可以多得一些分。

彩球　其它蛇的颜色得 100 分，本蛇的颜色得 200 分，吃黄色彩球得 300 分，在得分层吃最后一个彩球时可以得 5000 分。

九、技巧简介

（一）为了多得分，尽量跳过敌人，这样比用舌头吃攻击得分要多。

（二）用 B 键打开每局中的井盖，可以得到很多有用的东西，加时或者加分。

（三）为了跳上更高的悬崖，你不得不忍痛失去一些蛇节，但这样的地方不易找到。

（四）这本卡与其他卡带一样是熟能生巧的，比如一些跳跃技巧，需下一番功夫才能掌握，有时需要往下跳两块再左跳。

小天才棋王

(CHINESE CHESS)

观棋不语真君子,起手无回大丈夫

中国象棋在我国以及其他亚洲国家已经非常普及,早就是正式的体育比赛项目。香港小天才公司历时四年研究,别具一格地把这种古老而又迷人的棋类设计成任天堂游戏节目,使中国象棋爱好者不用摆设棋盘、不用寻找对手便可以在游戏机前进行对弈,还可以向电脑中的棋谱(内藏有六万余种高手的棋谱)进行学习。

一、难度选择

游戏标题画面时按开始 START 键,即进入难度选择画面,其中儿童代表简易 EASY,为 7 至 9 级棋手与电脑对弈;女士代表普通 NORMAL,为 4 至 6 级普通棋手与电脑相应级别对弈;长者代表困难 DIFFICULT,为 1 至 3 级高手与电脑对弈;最下方的面对面双脸,代表两人对弈 VS。可"+"字键的上、下选择你相应的级别或方式,按 A 即可决定。

二、基本知识

考虑到玩电视游戏的多数是十来岁的少年儿童,在此先介绍一些中国象棋最基本、最粗浅的知识。

中国象棋是一种双方对阵的竞技项目,红方和黑方各有 16 个棋子,兵种一样。红方是帅、仕、相、马、车、炮、兵;黑方是将、士、象、马、车、炮、卒。红方的帅、相、兵相当于黑方的将、象、卒,

只是写法上根据历史形成的习惯有所区别。

中国象棋的棋盘由九条平行的竖线和十条平行的横线组成，棋子放在交叉点上，两端中部有斜交线的地方叫做九宫，将和士只能在九宫内走动；中间没有竖线划通的地方叫河界（即游戏画面中标有楚河、汉界的地方）；五个兵所在的横线一般称为兵线。

三、兵种的走法及威力

中国象棋中每一个兵种由于走法不同，威力也就大不一样。假设未过河兵的威力为 1 个单位，那么其余各个兵种威力参见下表：

兵种	车	炮	马	士	象	过河卒
威力	9	4.5	4	2	2	2

将是双方争胜的目标，无法用威力表示，但将与其他兵种配合时却时常表现出进攻的力量，有时甚至是决定性的，在九宫内也能捉吃对方棋子，因此说将也同样具有一定威力。

下面分述各兵种走法：

（一）车：可以横走，也可竖走，距离不限，进退自如。在走的方向上如果有对方棋子阻挡，就可以吃掉它。

（二）炮：走法和车一样，只是吃子很特别，中间必须隔一个棋子（已方和对方均可）。

（三）马：走法俗称马走斜日，即走后的位置与原来的位置恰成一个日字，但要注要不要被蹩足：即在紧挨着马的前进方向上如果有一个棋子（不论已方还是对方），马就不能向那个方向走。

由马的走法可以知道，在车、马、炮三个兵种中，马运用起来较困难；在中部控制面相当大，边上活动范围小；在子力减少时，

马的威力会越来越大。

(四)将:只能在九宫内横走或竖走一步。

(五)士:只能在九宫内斜行一步。

(六)象:俗称象飞田,即走后的位置与原来的位置恰好是一个田字对角线两端,另外还有两点规定,一是象不能过河界;二是在田字的中间交点如果有一个棋子(不论己方或对方)就不能向那里走,这叫塞象眼。

(七)兵:未过河界前只能向前进一步,不能横走或后退,过了河界的兵可以前进一步,也可以横着平走一步,但也不能后退。

四、胜、负、和

在中国象棋竞赛规则中,关于胜负有八条规定,这里只介绍最常见的两种胜负:

(一)将被对方将死,己方输,对方胜。

(二)被困毙时,己方输,对方胜:比如将与帅在同一直线上时,不允许中间没有棋子,即将帅不能直接见面,否则困毙。

关于和棋,即双方均不能取胜时,则可以认和棋。

五、游戏方法

游戏共分为九关,即儿童三关,女士三关,长者三关,每关又分若干小关。每关每步棋考虑时间依次为 3 分、1 分、45 秒、30 秒、20 秒、15 秒、10 秒、5 秒。

棋盘上半部为黑方电脑,棋盘左侧上部记录了电脑走步所用的时间。棋盘下半部为红方人脑,即游戏操纵者,棋盘左侧下部记录了游戏者所用时间。

棋盘右侧上角记录了红方(游戏者)下了多少手。

棋盘右侧下方的符号功能如下

(一)移动手指按←功能可以悔棋(退步),(限 45 秒)。

(二)下完以后用←功能和→功能可以覆盘,←功能为退棋,→功能为重布。

(三)用↓↑功能可以上下转动棋盘,即游戏者到上方,电脑到下方。

(四)用⇄功能可以以棋盘中线(中轴)为对称左右交换。

(五)用 B 和 H 功能可以请电脑帮助走棋,从而研究卡内棋谱(内存有六万余种棋谱模式)。

(六)用 L 功能可以二人对战模式选择时限。

(七)用 Q 功能可以认输。

操纵方法如下:"十"字键移动手指到所要走的棋子上,按 A 时该棋子变为红色,再用"十"字键把手指移动到该棋子要走到的位置上,再按 A 后该棋子自动移到那个位置上。如果在走该棋子之前又决定不动该棋子,可以按 B 键取消,这时该棋子由红色又变为白色。

利用符号功能表时方法一样,即只需将手指移动某项功能后,按 A 即可。

六、秘技——恢复标题新法

为了保留得分记录,不必按游戏机复位键 RESET,只需按住启动键,再按选择键即可恢复即标题画面。

神勇小白兔
(BUCKY O'HARE)

又称为外星战将，是柯纳米公司1992年的新作。

一、故事梗概

神勇白兔巴基是美国动画片的形象，在这部游戏中，巴基和他的兔同伴——布林基、德迪伊、杰妮、威利为了营救无辜者同邪恶的癞蛤蟆部队展开了一场又一场战斗。有一天，载有巴基同伴的运输飞行器受到了攻击，癞蛤蟆军绑架了巴基的同伴。布林基被俘虏到绿色星球上，德迪伊被送往红色星球，杰妮被绑到蓝色星球，威利被逮到了黄色星球。癞蛤蟆空军元帅向巴基发出警告："哈！哈！巴基兔！你的朋友们在我这里！而你是下一个要到这里来的！"面对威胁，巴基一点儿也不畏惧，他变为兔胡须从癞蟆舰队上逃走。现在，他必须从被可怕的癞蛤蟆奴隶化的星球上救出他的忠实伙伴们。

二、游戏方法

这是个单人游戏，游戏者操纵巴基兔（主角）到四个星球上营救他的同伴。标题画面上GAME START代表游戏开始，只要按STAST键即可，PASS WORD代表密码，需输入五个特定的字符后可实现选关。

巴基兔的操纵方法：

"十"字键的左、右控制巴基兔的前进和后退；

A键为跳跃；

B 键为射击；持续按单发 B 键，巴基兔便可以“长劲”，这时下方的 Power 值会增长，直至满格，此时松开手即可跳跃，高度会加高。（满格时巴基兔身上呈闪光状态）。

在救出朋友之后，可以用选择键来更换主角，使五位主角可以轮流上场。五位主角各有特点。

五位主角特点

巴　基	持续按单发 B 可加倍跳
布林基	小个子，可凿开冰块
德迪伊	三向子弹，可攀岩前进
杰妮	射光束，可释放电球
威利	跳跃能力好

三、版面介绍

该游戏发生在绿、红、蓝、黄四个星球之上，故分为四大局，每局中又分若干关。游戏开始时可用“＋”字键的左、右选择先登哪一个星球。该游戏总计 36 关(36ACT)。

一、绿色星球(本星球有 6 关)

ACT1 游戏开始巴基兔要经过一处悬崖地带，巴基要在各个崖块上边跳边行，这里要注意悬崖上固定的多眼炮台射出的子弹，还要消灭巡逻的绿蛙，并及时取得标有 L 的心形宝物以补偿体力(LIFE)消耗。在 ACT2 巴基兔上树时要注意躲开爆炸四开的蜘蛛。遇到马蜂窝，应先开花消灭掉，免得被一群马蜂围攻，避开小虫爬过地方直到跳到树的顶部。ACT3 局在森林中穿越时，下方有小溪不要落下，应在秋千上面荡过去，因此要掌握好时机。ACT4 为瀑布地带，巴基兔要向下纵身跳，躲开瀑布中的滚石。ACT5 为癞蛤蟆飞机群，巴基兔要躲过流弹，在 ACT6

与本星球的首脑——抛巨石癞蛤蟆决斗，要等他抛完石左右巡回时打击他才有效。攻下这个星球，即可救出布林基。

二、红色星球(本星球有 8 关)

ACT1 巴基兔来到了红色星球，这里到处是火山和火海，巴基兔要提防火山喷发落下的石块，也要注意不要落入脚下片片火海；在 ACT2，巴基兔可以借助大岩石的帮助，或者把它们推入火海中作桥踩过，或者作为跳上更高一阶悬岸的垫石。ACT3 进入岩洞后，巴基兔要行动迅速朝下方跑，由于岩浆沿洞迅速流下，巴基兔稍一迟疑便会被滚烫的岩浆吞噬，所以要在岩浆流下之前，到达安全地带。在 ACT4，巴基兔进入了更加恐怖阴森的火洞中，这里的地火犹如划过地面的一道道长虹，一闪而过，一旦巴基兔在此停留，顷刻间化为灰尽，ACT5 主角要通过一片左右移动的交叉石板的纵版地带，然后乘 ACT6 的滚石来到 ACT7，巧妙躲过巨绿球，在 ACT8 与巨大绿球决斗。……最后，巴基兔终于救出了德迪伊。

三、蓝色星球(本星球有 10 关)

ACT1 这里是一片冰雪世界，巴基兔在此行走。脚下格外打滑，一不小心就会落下万丈深渊，通过后面的冰块一带，要选小个子布林基上场，用他的子弹炸开冰块打通道路。在 ACT2～ACT4 地带，主角要快速穿过蜈蚣龙搭成的道路。在 ACT5 阶段，要消灭用火烘烤冰块的青蛙以保证前面有冰块作前进的踏板，最后在 ACT6 有投石块的直升飞机，会把巴基兔脚下的浮冰砸坏，ACT7 是个下降的版面，通过 ACT8 和 ACT9 后在 ACT10 与冰箭手决斗。……这里，巴基兔会救出漂亮的杰妮。

四、黄色星球(本星球有 12 关)

这是最后一局，难度很大。开始在 ACT1 巴基兔在行星表面行走，地上到处是火山洞和陨石坑，巴基兔要格外提防火山洞

窜出的机械长龙，不断向左行走，火口洞中敌人越来越多，有重炮和飞石等，随后在ACT2～ACT4巴基兔乘上癞蛤蟆飞机升空，在一群飞机上躲来躲去，免受陨石冲砸，并及时取得各种得分和L心形宝物，ACT5巴基兔升入太空，天上到处是斜飞的陨石，巴基兔要在这群陨石上跳来跳去；穿过一个又一个星球，在ACT6巴基兔乘上飞驰的娱乐场缆车，要及时换乘其他更安全的车，左右倒乘，最后到安全地带。救出威利后，五位主角相互配合，到达癞蛤蟆军总部，与残暴的敌军元帅展开生死一搏。这场战斗将是十分艰苦的，即使你取得了最后胜利，你也仅仅是因为保留住一点点极其微弱的优势。

最后，巴基兔救出了全部四位同伴，他们的世界又恢复了和平。

四、攻关密码（用密码登上后几个星球可救出前面的同伴）

第二局：K7T83（攻下绿色星球，已救布林基）

第三局：M7K△J（攻下红色星球，救出德迪伊）

第四局：6PT23（攻下蓝色星球，救出杰妮）

M9K2J（攻下绿、红、蓝三色星球）

（注意事项：

此游戏分为日文版和英文版两种，日文版中每位主角只要稍稍受伤即死亡，而英文版只减少LIFE两格并不会死亡，所以日文版难度极大，没有上述密码根本无法过关）

冒　险　岛　Ⅲ
(AVENTURE ISLAND Ⅲ)

高桥名人先生是日本 HUDSON 软件公司的宣传部的职员，曾创下了玩射击类(STG)游戏时 1 秒钟手指连射 16 下的纪录。1986 年 HUDSON 软件公司设计了以高桥名人形象为主角的《冒险岛》，深受欢迎。

这个游戏是 HUDSON 软件公司于 1992 年最新推出的冒险岛系列中的第三集。

一、故事梗概

少年高桥名人在群岛冒险故事第三集，说的是高桥名人与美丽的女友来到海岛度假。在一次幽会时，一个神秘的外星飞碟从他们头上掠过，女友被莫名其妙地吸入飞碟中。迷茫中的高桥立即得到了恐龙的帮助，恐龙带他来到了飞碟停泊的群岛上。

少年高桥名人为救出女友在群岛上历尽艰险，但外星人在此设置了重重的障碍。高桥刚刚靠近飞碟，飞碟就立刻转移到其他地点……高桥要经历诸多的磨难，消灭每个地区飞碟派遣的巨兽，才能来到飞碟地区作最后决斗。

每个地区上高桥都会遇到各种蛋，但是蛋中都有什么呢？……

二、蛋中的项目

这部游戏有许多全新的蛋的项目，令游戏者耳目一新，它们是：

月牙镖——按B抛出，在空中回旋并返回到手中，可以击中较远的敌人。

五角星——吃掉后高桥会骑上小犀牛，在沙漠行走时不会陷落其中。按B可滚动起来对付一切敌人。

金刚石——获得后高桥身上闪光，可保护一次。

下述的项目与《冒险岛Ⅰ》完全相同，读者应注意他们的特别用途。

黑桃——红龙，骑上它可吐火。它不怕在水面、岩浆面、火海面上面行进。

红桃——蓝龙，骑上它可以尾部放电。它不怕在光滑的冰面上行走。

草花——小翼龙，骑上它可以飞上天空避开地面敌人。

方块——海豹，骑上它在水下游泳时速度明显加快，它不怕水中的气泡。

最后介绍的项目是冒险岛一、二、三集中共有的：

石斧——最基本的投掷武器

滑板——乘上它只能前进不能后退或停留，加快速度妙方。

仙人——在一定时间内所向无敌。

鲜花——得1000分，所有食物得分会在吃掉鲜花后加倍。

牛奶——标有M，可以将高桥的体力加至满格。

茄子——一旦打破茄子的蛋，茄子会牢牢吸在高桥身上使体力迅速减少(音乐低沉)。

钥匙——得到钥匙，浮云会把高桥带入另外一个奇妙的地方，冒险岛第三集中这种地方更加奇妙有趣。

三、奇妙的钥匙

钥匙可以把高桥名人带进下述地点：

（一）冲浪练习：高桥名人在这个奖励局中可以乘上滑水板在浪尖上作冲浪的练习，应注意在浪尖上跳跃。

（二）宝藏室：找到宝藏室，里面尽是宝物！宝藏室有两个出口，走左边出口可以重返原地，走右边出口会改变前进的路线，有时会抄近路。

（三）恐龙室：内有三个蛋，但只能选择一个，试试你的运气如何？

（四）升空：在一系列弹簧上跳跃，技巧要求很高，尤其是要尽可能多吃水果和宝物，使前进难之又难。

（五）翼龙室：翼龙可以把你带入下一局。

四、版面介绍

与冒险岛第二集不同的是，游戏开始前你无法从地图上看到整个岛屿的全貌，你只有一局一局耐心地打，才能逐步看到整个岛屿——这是十分困难的。

该游戏共有八关（八个小岛）。每关包括六节。

技巧

①在前进过程中尽可能吃掉所出现的水果，以便得到生命力补充。

②1—1 局的第二个蛋壳破坏后出现钥匙，吃掉加 1000 分，2—3 局吃第一个蛋出现钥匙吃后，直接飞入第 3 局。

街　霸　系　列
(STREET FIGHTER)

大型游戏机上的最热门节目《快打旋风》和《街头霸王Ⅱ》于1992年成功地移植到了任天堂游戏机上，使喜欢武术、格斗的朋友们不出家门也可以玩上这个精彩的纯动作(ACT)游戏。目前，该游戏已有多种版本，其共同特点是突破了任天堂游戏由于容量所限造成的人物小、动作简单的情况，采用了超大的容量，人物几乎是以前任天堂游戏人物的两倍。

故事说的是主角(从几位角斗士中任意挑选)到世界各地与世界角斗精英进行激烈的比武，从而争夺街头霸主的桂冠。每场比赛限定为100秒，在此时间内打倒对方者为胜，若超过时间未将对方击倒，以体力(上方有体力显示)领先一方为胜。若双方体力相等则视为平局。比赛采用三打两胜制，即在三个回合中只要胜出两场便是该地街头霸王而进入下一轮挑战。

下面分别介绍在我国市场上常见的三种版本：

一、《街头霸王Ⅱ》(MASTER FIGHTER Ⅱ，四人版)

是友库(YOKO)软件公司1992年的作品，游戏中共为游戏者准备了四位角斗士供挑选，而对手除了在这四位角斗士之外，另有特别角斗士，但不能上场作为游戏者操纵。下面详述四位角斗士的资料。

(一)李春(CHUN LI)

是一位中国少女，也是四位角斗士中唯一的巾帼英雄，她凭借超强的武艺与须眉一决高低。(有的书译作纯丽)

她的五大绝招是：

(1)闪电腿，又称踢腿火，方法是按连发 B 踢腿不放。

(2)飞鸟旋风腿，方法是按下，再按上同时按单发 B 键。

(3)金鸡独立，方法是按上跳起后再按下和 B 键。

(4)空中双重跳跃，方法是按上跳起后，待主角在半空时按A、B 和右键，使主角不需着地再作跳跃。

(5)气功，又称掌中火，方法是依次按下、后、A 键。

(二)赞吉艾夫(ZANGIEF)

是一位前苏联(独联体)莽汉，绰号"大块头"、"大力士"等。他共有四大绝招：

(1)十字旋风，方法是同时按住 AB 键，主角即会伸直胳膊局面速旋转打击敌人。

(2)倒头桩，方法是在近距离格斗时按 A 之后迅速按后(与敌相背的方向)。

(3)飞身倒头桩，方法是当敌手跳起时主角也跳起并同时按A，动作要快。

(4)重量级拳头，方法是按 A 出拳后按连发 B 键。

(三)居利(GUILE)

是一位穿迷彩服的美国士兵，绰号"大兵"，留有朋克的头发。他有四大绝招，分别是：

(1)环状爆烈，方法是按"十"字键向主角背后，然后再向前，同时按 A 键。

(2)筋斗刀，方法是按"十"字键的下，再按上，同时按 B 键。

(3)倒头桩，又称倒踢紫金钟，方法是与敌手埋身决战时按左或右再按 B 键。

(4)挞人，方法同前。

(四)如游(RYU)

是一位穿武术便装的日本人，他共有四大绝招：

(1)气功拳，操纵方法是按住“十”字键的下，然后转向右或左，同时按A出拳。

(2)昂龙拳，方法是按“十”字键的右之后逆时针转一周，停在下右位置上然后按A出拳。

(3)旋风腿，方法是按住“十”字键的下，然后转向左或右，同时按B踢出。

(4)摔人，方法同前。

[场景介绍]

游戏采取作客比赛的方法，游戏者作为挑战的一方乘飞机到敌手所在国家去比武，各国的场景如下：

(1)中国：是中国南方街头，背景有厦门肉食公司，旁边是一家经营可口可乐的汽水店，路牌上写着“不许随地吐痰”，右侧写着“上海××”字样。

(2)前苏联：是俄罗斯比武场内，用铁丝网和铁门圈着，外面有许多围观的人群。地面上印有前苏联的国徽，铁门上标有“禁止吸烟”的标志。

(3)美国：为美国空军机场，背景有美国新式的鹞式战斗机和几个弹药箱，地面上画着美国空军的标记。

(4)日本：为风林火山庙前的擂台，这里阴森肃静，没有人围观，擂台上插着两块写有“风林火山”的牌子。

(秘技)同时按选择键和暂停键即可回到标题画面。

二、《街头霸王Ⅱ》(九人或十八人版)

这种版本是目前国内较为出色的版本，人物多，背景精细，在形式上与大型机的街霸节目更为接近。游戏可从九人(十八人时只是将九人再排一遍)中任意挑选一位或两位(双人游戏时)

上场，然后与其它对手决斗。下面详述九位角斗士的资料：

(一)肯(KEN)

是一位穿武术便装的美国人，他共有四大绝招(同前述的的日本人如游，略)。

(二)居利(GUILI)

是一位美国兵，他有三大绝招：

(1)近距离摔，方法是按住连发 A 键。

(2)发气，方法是顺序按后、前、A 键。

(3)大力旋踢，方法是顺序按“十”字键的下再按上，然后按 B 出击。

(三)布兰卡(BLANKA)

他是一位巴西的土著人，绰号“大猩猩”、“狮子”，他仅有三个绝招：

(1)雷电风暴，方法为顺序按下 A 键。

(2)波动攻击，方法为按住“十”字键的左，用按右，同时按 A 键。

(3)吸血獠牙，方法是顺序按后、前、A 键。

(四)李春(CHUN LI)

前面在《街头霸王 Ⅰ》是已作介绍。

绝招是顺序按前、B 连发键发腿火，顺序按下、斜上 45°B 键为倒旋踢。

(五)达·哈尔西姆(D. HALSM)

他是一位印度练瑜伽功者，他有三个绝招：

(1)瑜伽火焰，方法是按住“十”字键的上，然后按右下、右，同时按 A 键。

(2)瑜伽扩腿，方法是按“十”字键的左，然后依次按左下，下，右下，右，同时再按 B 键。

(3)发火，方法是顺序按右、下、前、A 键。

(六)赞吉艾夫(ZANGIEF)

他是个非常凶猛的俄国人，其重拳既快又异常狠毒。绝招是同时按前、A 键发气。

(七)如游(RYU)

是一个日本人，擅长使用气功拳和昂龙拳，前面已述。

(八)维嘉(VEGA)

他是一位西班牙人，头戴铁面具，手上绑有勾爪，绰号“忍者”，其攻击速度、跳跃能力都是非凡的，绝招是顺序按后、前、A 键为滚打。

(九)米·比逊(M·BISON)

他是一位泰国警察，更武功最为厉害，他有四大绝招：鱼跃翻滚(方法是按后，前、A 键)、铲腿(方法是顺序按下、B 键)、飞腿踩人(方法是按下、上、B 键)。

[场景介绍]

(1)相扑场：背景是象征日本的太阳壁画，旁边有浴池。

(2)草船上：背景有南美洲的大树和一群围观的热带土著人。

(3)大象馆：背景是印度的象馆，左右各有两排大象。

(4)夜总会：喧闹的场所。

(5)厦门街景：同前。

(6)铁笼中：角斗士关在封闭铁笼内。

(7)庙宇前：泰国的红庙前广场。

(8)卧佛前：背景有一座长长的卧佛。

(9)军舰上：背景是军舰。

(秘技)主角处于劣势时按暂停，再按上后解除暂停，对手的血迅速减至为零，一击即溃。

三、《快打传说》(STREET FIGHTER Ⅳ)

这是国达(GOUDER)公司 1993 年推出的新作,其特点是没有采取《街头霸王Ⅱ》中的任何角色,而是重新塑了十位角色(而其中五位与另外五位虽然名称不同,形象略有区别,但动作完全不一致)。该游戏亦可单人或双人游戏,并有选择 OPTION 功能。下面分述十位角色的详细资料:

(一)穆(MOON)

他是一位和尚,身高体长,擅长使用脚(蹲踢),他有两种绝招:

(1)气功拳,操纵方法是依次按"十字键的下、后(与主角相背的方向)、A 键,这种气功拳攻击力很强,但亦有缺点,即发气功拳时会有停顿,容易被对手贴身进攻打中。

(2)飞鸟旋风腿,方法是依次按"十"字键的下、上和 B 键。

(二)春佛(CHUNFO)

亦是一位和尚,动作及操纵与穆完全不一致。顺序按前、下、后、B 为转踢,顺序按前、下、A 键为向前头功。

(三)塔希(TRACY)

她是一位时髦女郎,但武功却十分厉害,她的操纵与《街头霸王Ⅱ》中的李春是一致的。绝招为顺序按后、下、前、A 键发暗器。

(四)班妮(BUNNY)

与塔希除了服饰不同外,绝招亦不同,顺序按上、下、B 键为旋踢,顺序按前、下、B 为倒旋。

(五)帕斯塔(PASTA)

他无论在形象和在动作上都与《街头霸王Ⅱ》中的如游十分相似,操纵方法也一致。绝招为顺序按前、下、后、B 旋风腿,顺序

按前、下、A 键为冲天炮。

(六)李古河(GOHO LI)

同帕斯塔,只是衣服为蓝色,并穿有靴子。绝招为顺序按后、下、前、A 键可发气。

(七)基夫(CLIFF)

形象和动作与《街头霸王Ⅰ》中的居利十分相似,操纵方法也相同。绝招为顺序按前、下、后、B 旋风脚,顺序按前、下、A 为冲天炮。

(八)罗伯(ROBER)

形象同基夫,顺序按后、下、前、A 键为发火。

(九)史泰龙(STALONG)

动作与形象与肯十分相似。顺序按后、前、A 键前冲。

(十)兰博(RANBOO)

形象同史泰龙。顺序按下、上、B 键为铁膝功。

[场景介绍]

在《快打传说》中,共有下述背景:

(1)瀑布地带,角斗士在一座小桥上进行比武。

(2)马戏团门口的停车场,角斗士在前面的空地比武。

(3)庙宇前,背景上还有一排会张口摆臂的和尚像。

(4)机械厂车间内,背景是一组转动的齿轮和通红的火炉。

(5)军舰上,舰前甲板空地上比武。

四、街霸系列节目的价格

目前街霸系列的价格仍居高不下,其中以《街头霸王Ⅱ》最高,约 150 元左右;其次是《快打传说》,约 100 元左右;《街头霸王Ⅰ》最低,约 80 元左右。

五、基本操纵方法(所有街霸节目)

"十"字键的操纵:

左、右为攻进或后退。游戏开始前用于 I 号手柄调出双人。

上为跳跃。

下为下蹲。

A 轻按为轻拳,长时按为重拳。B 轻按为轻踢,长时按为重踢。

魔鬼总动员
(MONSTER IN MY POCKET)

这是柯纳米公司1991年出品的战斗游戏，又被译作“鬼王”、“红绿战士”等，是个有趣的节目。

一、故事梗概

魔术师威尔有一种奇特的药方，能把各种小玩艺变为活生生的小怪兽。一天夜里，他的药方不幸在口袋里被碰洒了，于是他口袋里的东西倾刻间变成一群手指长的小怪兽，并乘威尔熟睡之机从口袋里跑了出来，到外面兴风作浪。

威尔醒后发觉出了麻烦。他立即用所剩的药方制作了两位新的小怪兽，并把他们武装成强有力的战士，去把这些小怪兽消灭掉。两位战士分别叫做“吸血鬼”和“怪物”，他们受魔术师之命，去消灭其他作恶多端的小怪物。

二、操纵方法

Ⅰ号操纵盒操纵“吸血鬼”；红色。

Ⅱ号操纵盒操纵“怪物”；蓝色。

单人游戏时可从两位主角中任意选择其中的一位。

A键为跳跃，跳至最高点时再按A可加倍跳。

B键为攻击，两位战士可用手划出弧光消灭敌人。

“十”字键的左、右控制前进、后退。

“十”字键的下控制下蹲。

按下和 B 可拾起地上的钥匙，再按 B 可抛出钥匙砸死敌人。

吃掉红心可补偿一滴血液(开始共有五滴)，全部耗完血液失去一次机会，游戏开始时共有四次机会。

三、版面介绍

该游戏的背景都发生在我们日常熟悉的房间、厨房等地，由于主人公身材特别小，背景上的生活细节更令游戏十分有趣。

第一局“怪物在我的房间”

这一局又分两个阶段：

第一阶段：起居室

起居室内已经有不少怪兽，两位战士从写子台上出发，边前进(右)边消灭怪兽。到录音机前，两位战士可以利用加倍跳，跳到录音机上，取得上面的钥匙做为进攻武器。

接下来有两条行走路线：一是从录音机上跳下向右一直走，这样遇到的敌人较多；另一条是从录音机跳到上面的窗台，然后向右跳上桌子，在沙发背、椅子背上连续跳跃，最后再跳下，到起居室的门口，这样遇到的敌人较少。

第二阶段：楼梯

从起居室的门缝里出来，即是通向楼下的楼梯。这里同样有两条行走路线，一是向右走然后在台阶处一阶一阶地向下跳，这样遇到的敌人不仅多，而且难以消灭。另一条是跳上桌子，从桌上摆放的镜框上跨到台阶扶手上，在扶手上向右走，然后顺扶手滑下，虽然也会遇到敌人，但会被撞死，进攻简单一些。

两个阶段完后，两位战士进入通风口与那里的小怪兽首脑——飞刀手进行决斗。决斗胜利进入第二局。

第二局"厨房出了麻烦"

第一阶段：餐桌

开始两位战士向右走，从最右端的椅子腿处跳上后，从椅背上向左跳，来到餐桌上朝左前进，从茶杯、奶块、茶壶、苹果上跳过，消灭这里的绿狮子怪物和冰块怪物，一直向左走到餐桌尽头，跳到冰箱上。

第二阶段：灶炉

先是通过茶杯、一摞碟子、自来水笼头等地带，向右走消灭掷斧头的怪物，在压力锅处要躲开用鸡蛋轰炸你的鹰形怪，一直向右行穿过洗碗区，来到炉灶前。

在炉灶处，两位战士要等煤气炉的火苗关小时从上面跳过，如果感到跨越距离长，可采取加倍跳。过三个炉眼后从煤气炉上跳下，拾起地面的钥匙，来到冰箱门口。

两阶段过后，两位战士进入冰箱冷冰室与雪人怪物决斗。注意当他冲过来时从他身上跳过到他背后打击他，以减少血液损耗。消灭他后进入第三局。

第三局："地下有紧急情况"

第一阶段：通向下水道

开始两位主角从窗口出来，从台阶处一阶一阶向下跳，下跳的方法为按A和下键即可。消灭这里的红色飞兽，到最底部。

到达栅栏门处，两位战士可以跳下到斜坡上，消灭斜坡上吐火的大头怪，沿斜坡一直向右下方走。当走到红墙处时应提防背后滚跳过来的滚球，最好用加倍跳从滚球上跃过。在消防栓处消灭紫色飞兽，来到最低点。

第二阶段：下水道

开始两位战士沿下水道口纵直向下跳，穿过一排扶手到大水道内。然后向右走，到管口附近时要小心些，等管口流出污水

和怪兽，消灭他们并等间歇时冲过去，连续通过四个管口后，进入水路区，先在岸边行走并躲开跳鱼，来到水域两位战士应跳到易拉罐上随着它漂向右岸，这时要消灭众多跳鱼的袭击。在右岸处跳上即可。

过此两阶段，两位战士在下水道深处与挥舞两只长鞭的斜头大嘴怪决斗。它时出时没，两位战士应跳过长鞭到它头部狠狠打击它，才能过局。

第四局“大祸将要临头！”

第一阶段：大门口

两位战士先沿网格门向上跳，跳到顶部时朝左进攻，消灭牛头怪物，两战士来到钉子地带可以用加倍跳跃过。过两处钉子地带后可以跳到天车吊勾上。

随吊勾向左走，消灭那些骑扫帚的小飞兽，注意小飞兽如未被及时消灭，还会绕到战士身后进攻。吊勾停止运动后，战士应跳上与一个一个抛勾子的怪物决斗，连续向左跨越（如果两架距离过长可加倍跳）。

第二阶段：钢塔架

战士来到钢塔架的底部，躲开喷射激光的狮头兽，跳上钢塔基部，沿交叉的钢架斜坡上攀，消灭每个斜坡上冲过来的怪物，交替向右上、左上连攀登带跳跃，这样一直登到钢架塔的顶部，然后朝右走。

这里通过几个喷射激光的狮头兽以后，从右端钢架处跳下，到有螺旋杆的闸门处，闸门突然上升，战士应消灭上方飞落的飞狮怪物，随闸门一直继续上升来到闸门顶端。

这里会遇到一个乘在吊勾上的绿色小怪物，原来他是本关的首脑。他一会儿左右横行，一会儿从天而降，并时常抛出五花弹，很难对付。两位战士应抓住在绿色小怪物背后的时机，狠狠

打击这个怪物，才能过局。

第五局“怪物们企图总攻”

这一局更加艰难，玩起来更加令人紧张。这是最后一局。

SUPER GAME SHOP

黄 金 传 说

完 结 篇

(SAINT FIGHTER Ⅱ)

这是圣斗士系列游戏的第二集，全名叫“圣斗士星矢——黄金传说完结篇”，再一次把卡通片和连环画中的圣斗士英雄故事搬上电视游戏的银屏，是角色扮演类(RPG)游戏中的劲作。

一、故事梗概

在古希腊神话时代，胜利女神雅典娜周围有四位勇敢的圣斗士，他们是星矢、冰河、紫龙和阿瞬，为了保卫受雅典娜宠爱的纱织，他们与各种恶势力顽强作战！

然而有一天，暴虐、邪恶的教皇用诅咒之箭射中了纱织，如果在12小时之内抓不到教皇，纱织就会有生命危险。为了救活纱织，四位勇敢的圣斗士向教皇宣战，并向深居圣城的教皇所在地进发。

二、游戏的玩法

本游戏共分十二关，分别是圣城的十二个宫：白羊宫、金牛宫、双子宫、巨蟹宫、狮子宫、室女宫、天释宫、天蝎宫、人马宫、摩羯宫、宝瓶宫、双鱼宫。每关游戏者先要操纵主角在宫外的途中作战，而后跳上大殿与首领决斗。

1. 宫外作战方法为：(操纵盒上)

“十”字键的右、左为前进、后退。

“下”为下蹲。

A 键为跳跃;B 键为攻击。

2. 宫内战斗的方法:

宫内作战时作战双方要进行大量的日文对话,不懂日文的人可以不必去加以弄懂,只需知道下述四个词汇就可以游戏了。

たたかう——战斗

はなす——对话

なかまをよぶ——求助

データ——资料

三、四位主角的情况

第一位:星矢(セイヤ)

主要功夫是天马流星拳和天马慧星拳,其势难挡,但有时失效。是游戏钥匙的掌握人。

第二位:冰河(ヒヨウガ)

主要功夫是钻石飞针和环形暗器。

第三位:紫龙(シリユウ)

只有一种功夫:庐山升龙霸。

第四位:阿瞬(シユン)

主要功夫是星云锁链和星空长鞭,此外阿瞬动作快、跳跃能力比其它三位要好一些。

游戏中四位主角要相互配合才能取胜,在作战时可能要失败时应立即向其他人求助。

四、填写重要的数据

游戏中根据打死敌人的情况得到的分值称为 SEVENSENSES 值,用这个分值可以填写游戏主角下述重要数据:

COSMO 值即威力值，该数越大，攻击敌人的威力越大。

LIFE 值为生命值，该数越大，生产命值越大，如该数很小，生命力就危险了。

以上两种数据只要一项变为 0 时，该主角即已死亡。

用 A 键填写，B 键削减。填写时间在每关开始前和每关与首脑战斗前。

五、版面介绍

第一关：穆先生的白羊宫

穆先生是四位圣斗士的朋友，如今把守白羊宫，圣斗士们切记不要和他战斗，而要与他会话，第一次会话穆先生可以为四位圣斗士修补好圣衣，第二次会话即通过这一关。

第二关：金牛战士的金牛宫

对付金牛战士，必须四位主角轮流上场，但切记不要让任何一位血战到底，而是及时选择"求助"换人，最后再让星矢上场，因为他有教练魔铃的帮助，第一次死亡后会被魔铃救活。星矢要先使用天马慧星拳打击金牛战士，后来连续使用天马流星拳，金牛战士就会不堪一击。

第三关：黄金战士的双子宫

通过了宫外的战斗后刚一进入双子宫，就会被黄金战士用法力招到另外一个技巧版面——星河之中，这里到处是流星，而在云朵上跳跃极易落下万丈深渊。后面圣斗士要穿过云洞，打破洞中的气泡，在结尾处再次与黄金战士进行真正的战斗。

这时圣斗士要保持充沛的生命值和威力值，让星矢上场，切记交替使用天马流星拳和天马慧性拳，黄金战士就会被打得措手不及，终于变成一只蟑螂。

第四关：代士马斯特的巨蟹宫

与第三关类似，第四关在决斗之前也需要进入另外一个宫外的版面——山崖峭壁地带，要求圣斗士推开僵尸的围攻，在峭壁的平台上跳跃。使用星矢、紫龙时需要在跨越一个长距离沟时加倍跳高到上层，然后跨过长沟，后面还有木乃伊和野火的袭击，应格外小心，在山顶地带，圣斗士将和代士马斯特相遇并开始决斗。

与代士马斯特决斗的战士应选择星矢，并先用天马流星拳开战，再使用一次天马流星拳，然后使用天马慧星拳，如此按2∶1的比例攻击代士马斯特，他就会被打得落花流水。

第五关：埃欧利亚的狮子宫

这一关没有第三、四关那样的附加版面，但宫外的战斗非常惊险激烈，圣斗士要穿过一些孤零零的废墟立柱，不小心就会一落千丈。

埃欧斯特是圣斗士的朋友，与他决战前切记不要先出招，而是先与之对话感化他，否则你怎样出招都无济于事，因为他防御功夫很强。对话之后，尽管埃欧斯特会先出招攻击圣斗士，但此时他也会变得不堪一击，加上大力士朋克卡西欧斯的帮助，埃欧斯特终于被你的软硬兼施战略打败。

第六关：斯卡的天女宫

这一关同样没有附加的版面，但宫外需要更高的技巧，背景的残垣断壁间夹着一道道万丈深渊。

与斯卡的决斗十分惊险，选择星矢上场后双方交战一会儿星矢便会败下阵来，但此时不要着急，另一位圣斗士一辉突然出现来帮助星矢。斯卡会把一辉带入另一版面：密林、陷井和云层，云层上有许多陨石落下，还有射击的敌人。这附加版结尾，一辉与斯卡进行较量，几招过后，斯卡忽然腾空离去不战自败。

第七关：庐山老人的天秤宫

这一关如果你选择的主角是星矢、冰河或阿瞬，进入宫中后会被胜利女神雅典娜驳回，而必须让紫龙上场，因为把守这一关的是紫龙的中国师傅庐山老人。

宫外的战斗很是激烈，大殿废墟、悬崖平台，还有无数敌人的围攻和落下的陨石。进入宫内，紫龙面见阔别已久的师傅庐山老人，庐山老人会向他提问：对付极端凶恶的敌人应使用什么武器？

紫龙应在下面四个答案中选择：

①ツイソロシト(双棍)

②スピア(矛)

③ソード(剑)

④シールト(盾)

如果你选择①、②、④中的一个，庐山老人会瞪起眼让你返回这一关开始处重来，选择③即通过这一关。

第八关：米勒的天蝎宫

这一关宫外格外昏暗，战斗异常激烈，圣斗士要十分小心谨慎。通过悬崖的平台时要尽量先打死平台上射箭的敌人，然后连续跨越，最后进入宫中。

本关的首脑是米勒，是个凶狠的敌人，星矢与他决斗时应先用天马慧星拳开战，第二次使用天马流星拳，然后连续用天马慧星拳即可过关。

第九关：埃欧罗斯的人马宫

宫外是个棕色版面，难度非常大，敌人的射击能力很强，还有陨石不断砸向圣斗士。后面圣斗士要跨过悬崖平台和孤零零的废墟立柱，在即将登上宫殿之前，圣斗士要穿过一个宽的深渊，只有空中三块孤零的砖可以跳上，也不能在上停留过长，否则砖会松动落下。

进入宫中，使你感到意外的是此关由好友埃欧罗斯守卫，在一阵对话之后埃欧罗斯即放圣斗士过关。

第十关：西拉的摩羯宫

这一关宫外也非常难，有悬崖平台、大殿废墟等处需要穿过。最后也有和上一关一样的三块砖浮在空中，圣斗士踩过后便会掉下，所以圣斗士应该动作迅速准确，不要一失足成千古恨。

进入宫中与西拉决斗。西拉是个凶神，但特别惧怕星矢的天马流星拳，只是惧怕三次，超过三次后无论怎样攻击他也都将失效，因此要让几位圣斗士轮流上场狠狠打击他，最后再让星矢以充沛的体力上场用天马流星拳打击他。

第十一关：宝瓶宫

离教皇越来越近，战斗越来越艰苦，危险性也越来越大……

第十二关：双鱼宫

这里是教皇所在地，为救活纱织的性命，请你顽强与教皇战斗吧！

六、攻关密技

在标题画面上，选择 CONTINUE 一栏即可进入密码输入版，这里是个五十音图表，输入密码可以选关。下面是各关密码参考值，输入方法是：用“十”字键的上、下、左、右移动“▷”形光标，按 A 输入，输入完毕把光标移至右下角的日文单词上，按 A 即可输入。

（一）密码参考：

第二关：

しうあああ　あつあるわおゐ　ばろひめめめくめめめくめ　めうとあとてら

第三关：

やああああ　わつあさわおぢ　めめくめめあくめめあひあ　おやうあとてぐ

第四关：

いいめめぼ　めらめゆほぬぢ　をせひあよずひいをはひああやえうとては

第五关：

いむめめほ　ばちめばびがは　をせひあよずひいをはひあ　あゆじうとてて

第六关：

いるいあお　ぼらめめげわぼ　ほなくあやあひあをはひあ　しゆずうとてし

第七关：

いいあおい　あでああわめ　ほなくめべめぼめあひおあ　あおゆうとてぎ

第九关：

ゆいりおぢ　めらめがにぜぢ　ほなしあやあしあがほしい　あやわあとてじ

第十关后密码失效。

(二)最强装备密码：

输入下述密码后，四位主角的 LIFE 与 COSMO 值以及总的 SEVENSENSES 值都能达到顶点，这样就可以轻而易举地过关。密码是：

しししししし　しややぜぜがが　ががががががががががが　ががあああああ

联合大作战
(SILK WORM)

这是一个从街机节目中移植到任天堂游戏机的精彩射击类(STG)游戏，其独特之处在于双人游戏时，一个操纵直升飞机，另一个操纵吉普战车，相互配合，十分有趣。

一、故事梗概

该游戏的故事发生在1990年，这一年科学家研制出了新一代智能机器人MH—02，然而由于MH—02的智力超凡，比它们的创造者还胜过一畴，它们便一再出现违背人类指令的行为，自行其事，而后发展成人类的敌人。他们不久发动了对人类的战争，而后他们企图控制全世界的武器来消灭人类。

在这危急时刻，两位作战专家罗伯特和斯塔西毅然受命出击，分别驾驶直升飞机和吉普战车冲入被MH—02占领的地区，背水一战。

由此可见，这个故事中的敌人都是人类自己创造出来的，这是否有点指的是人类"作茧自缚"呢？事实上该游戏的英文名称(SILK WORM)正是"蚕"的意思。

二、基本游戏方法

游戏开始前，如果选双人，那么I号控制器操纵直升飞机，I号控制器操纵吉普战车。如果选单人，则需要选择玩直升飞机还是吉普战车。

直升飞机的操纵方法是：

"十"字键控制上、下、左、右在空中自由移动。

B 键为射击，A 键为抬机尾

同时按 A、B 两键为地面俯射。

吉普战车的操纵方法是：

"十"字键的右为前进(加速)，左为后退。

"十"字键的上为调整炮口方向由前转向后射击，下为由后转向前射击，吉普车水平前进时普通炮可以有五个方向调整，而获得双响炮项目 TWin 以后可以有八个方向射击的选择。

B 键为射击，A 键为跳跃

同时按 A、B 两键可以边跳边射，并可扫除地面上的地雷。

三、消灭四合体使武器升级

游戏每局中都会出现两个或者一个由四只小直升飞机组合而成的鸟头四合体，在分体时极难消灭它们，组成四合体后容易被消灭，而后遗留下一个使武器升级的宝物，共有三种：

TWin：使原始单炮变为双响炮。

T/V：使飞机或战车加速。

鞍马：获得 1 000 分。

只要获得一次宝物，无论以后是否因中途死掉而失去宝物，直升机或吉普车的级别都会上升一级，上升四级以后标志图案会发生变化，最初是箭尾，而后是鱼尾，再后是鹰形等等。

四、蚕茧的用途

扫射地面上埋设的地雷，会得到一个缓缓上升的蚕茧，这时千万不要用火力击毁这个蚕茧，而要碰上它被它包住作护身符，可获得暂时无敌不死，但只能维持一会儿。已经拥有一个蚕茧而再碰第二个蚕茧时，可一霎间画面敌人全灭，但在对付四合体分

开状态时无效。

五、版面介绍：

该游戏共有九关，版面变化饶有趣味，各关关尾均有一个黑暗中的强敌作首脑，一般都是一种新型装备。

第一关：山野

这关内有绿幽幽的青山和地下乱无章法的石路，敌人的直升机警惕性并不高，较易消灭。

从地下窜出的火箭炮和关尾的流弹应格外注意些。

强敌是超级装甲车，要害是颈部的连结点。

第二关：沙漠

这一关中有沙漠和风化岩石山作背景，敌人的飞机一般都具备了一点初级火力。

从背后驶来两辆放多角度炮弹的导弹车应引起注意。

敌首脑是机器人控制的巨直升机，要害在前部闪烁窗口处。

第三关：高原

敌人较多，火力较密，尤其是中部有两个释放小飞行物的大家伙更是难以对付。

还应注意一些行走机器人。

关尾的强敌是导弹坦克车，只有在打开导弹炮口后才能暴露其要害——炮口前闪烁的标记！真是虎口拔牙。

第四关：废墟

这里可不是一般的废墟，这里是古代建筑的石柱群，在一群文物中开战虽不好，但却让人感到一种古代文明与现代文明的交融和抵触。

首脑是个飞行器。

第五关：海滨

敌人的火力在这里充分调用出来，而且有交叉的火力网！

向上的火箭炮通道有许多个并排在一起。

首脑与第三关的导弹坦克车完全一致！

第六关：黑夜

这一关敌人全方位进行防御，天上、地下、前方、后方均可能有敌出现。

敌空中气球、地面雷达车难以正面消灭！

最后是个鹰式直升机，要害在前面闪烁的驾驶舱的窗口！

第七关：庄稼地

这里难乎其难，举步难艰！首脑是超级飞碟式战斗机。

第八关：敌基地内

在敌火力网中穿行。

第九关：脱出

这一关内将和巨型机器人 MH—02 决战，直升机和吉普车要巧妙配合，躲开敌火力，攻击 MH—02 的心脏，最后才能推毁它！。

六、攻关秘技

在四合体飞机刚一出现时对准猛打，在未组合前将其消灭，将会得高分和最强武器。

烈　火

(RECCA)

这是美国纳格萨特(NAXAT)软件公司于 1992 年推出的优秀射击(STG)游戏,速度变化快,背景及背景音乐十分出色,该游戏的紧张感和真实感超过了任天堂射击类的代表作《沙罗曼蛇》,是一部描述星球、宇宙战争的出色游戏。

一、游戏方式

在标题画面上,游戏者可以选择三种游戏方式中的一种:

①NORMAL GAME(普通游戏)

②SCORE ATTACK(创得分记录)

③TIME ATTACK(创时间记录)

第一种游戏方式是在游戏者三次机会,让游戏者不受限制地打下去,只要不死亡即可一直玩。后面还要详述。

第二种游戏方式是在给定的 2 分钟内,让游戏者尽可能多消灭一些敌人从而打出高分,每次的得分记录用 HI—SC 表示出来,看游戏者是否下一次又刷新这个成绩。

第三种游戏方式是给游戏者仅一次机会,看游戏者究竟能坚持多久,从而创出最多时间(BEST)记录。

二、宝物

游戏者操纵的主角是一架战机,当战机消灭了前方各种飞机物和障碍之后,会获得一些宝物,宝物有四种:

(一)得分宝物

形状为长有一对翅膀的椭圆球。

(二)威力宝物

这是最有用的宝物,获得后可以大大增强游戏者射击的威力。其形状为圆形,中央标有字母,字母随时间而变化,顺序为L→B→F→H→V→L……

L——激光弹

B——双排(或多排)平行弹

F——左中右三叉弹

H——电脑追踪弹

V——分叉弹

如获得两种以上同一种宝物时,威力还会升级。

(三)防御宝物

其形状为红色扇形,它可以阻挡敌方火力的进攻,扇形中央亦有一个字母交替变化:

……R→F→B→C→S→R……

R——旋转防卫

F——前方防卫

B——后方防卫

C——左防卫

S——右防卫

(四)增加机会宝物

游戏中遇到"IUP"的字样应该及时取得,可增加一次机会。

三、威力升级

获得两个以上同一种威力宝物即可实现威力升级,参见下表:

	0级(普通级)	1级	2级	3级
L	普通单束弹	激光	双排激光	双排分叉激光
B	普通单束弹	双排	三排	四排
F	普通单束弹	三叉	增加尾叉	前三后二叉
H	普通单束弹	点	小球	大球
V	普通单束弹	普通单束弹	三叉	五叉

如果前两次或三次获得同一种宝物，而后一次获得其它宝物，即可转变为后一种宝物二级或三级，如：

2级L+B→2级B

同样3级F+H→3级H

四、版面介绍

该游戏全部为纵版向上进攻，在普通游戏下共有四局：

第一局：太空

中部和尾部各有一巨型飞行器。

第二局：太空隧道

先上至隧道尽头消灭红蛇，再从隧道退回至始发地点，消灭青蛇，然后再次上升消灭上方太空堡垒。

第三局：由太空至太空基地

中部有一发射流星装置，尾部有巨型蟹。

第四局：基地内

该局最长，先后出现10种大型敌飞行物，之后才出现总首脑：太空井。

五、能量升级和放电

战机头部有一释能装置，可以用来攻击强敌，使释能装置充

电的方法是，不按射击键 B，下方方格中的能量一格便自动上升，至满格为充电完毕，再按 B 即放电(画面有大火球)。

(注决事项：

在新版的《烈火》中给游戏者 90 次机会，因此打通该游戏难度要小得多)

六、画面提示符含义

在游戏画面的下方横条内，列出了战机在战斗中的各种信息，其含义如下：

SPEED(速度级别)ENERGY(能级)△－(剩余机会)
SC(得分)　HI－SC(得分记录)　TIME(时间)

在与强敌作战时此横条隐入画面之后。

第 三 部 分

游戏机控制盒的故障与排除

由于控制盒是游戏者控制游戏图像进行各种动作的主要部件，所以整个游戏机中控制盒也是操作最为频繁、故障率最高的地方。常见的故障以两大类为主：

一、电缆损坏

控制盒与主机的连接电在玩游戏机时经常弯折，特别在控制盒的电缆出口处的压齿部分，电缆的一面被压齿紧压着，另一面又是自由晃动部分，因此其中间部分最易发生断线。多芯电缆的一股或多股塑料绝缘导线内部断线或时断时续。就能使控制盒上的部分或全部按键失效，表现在图像上就是按下按键不发生相应的动作，或有时有动作，有时不动作。检修时，折开主机和控制盒的后盖，用万用表的电阻挡，测量每根导线的电阻值，如发现电阻不为零，或产生时通时不通的情况，则可确定电缆中某个导线断线。修理时，可将断线部分或有隐患部分的电缆剪去，然后按照电缆中各种颜色导线原来的焊接位置。重新将新线头焊接好。不同游戏机的控制盒和Ⅰ、Ⅱ号控制盒中电缆芯线的颜色不尽相同，在更换新电缆和新控 制盒时，必须注意各芯线的实际接线位置，必要时可查对接线图。

二、导电橡胶损坏

在控制盒内各按键的动作都是通过按键下方的导电橡胶与

部制板上的导电接点接触，然后输出接触状态信息的，导电橡胶是否正常工作，印制板上接点情况如何都直接影响控制盒的功能。

导电橡胶的损坏有机械损坏和电气损坏两种：

机械损坏即导电橡胶的黑色导电部分与外缘白色或黄色塑料部分发生断裂，以致导电部分失去弹性，按下按键后，按键不会弹起，表现在图像上是不按键也会自动工作，或因导电橡胶移位使按键失效。发生这种现象，只能更换新件。

电气损坏是：导电橡胶使用日久，导电层磨损严重，不能使印刷板上的接点与按键导通；或者是研磨下来的导电层碎悄与灰尘等物使接触点产生粘连现象。发生前者现象能使按键失效，后者则会不按键也自动工作。检修时，用万用表的 R×1 档测量导电橡胶的黑色电层电阻值，应在几十欧姆左右，如大于 100 欧姆，必须换新。

印刷板的接点部分应经常保持清洁，在清除触点上的污物和影响导电的金属氧化层时，可用学生用橡皮擦除，或者用脱脂棉花蘸上无水酒精清洗。切不可用坚硬的物体，如金属起子或刀去刮除污物。因为这样会刮掉原有的接点上的导电层或使金属镀层损坏，致使金属氧化更为严重，导致永久性损坏。

另外，还可能产生如下一种不太常见的故障：一只控制盒内有故障使另一只控制盒也无法工作。发生这种现象是有故障的控制盒内的地线（电源负极线）折断，使控制盒内的所有引线都处于高电位，通过主机内部接线使另一只控制盒也无法正常工作。该故障的检测方法是：用万用表测量其电压，即先测量主机的 5 伏电源电压，再测量控制盒中电源电压，如控制盒内无电压，可用万用表黑笔接主机地线，红笔接控制盒正极端，再用万用电表黑笔接控制盒负极，红笔接主机正极端，交叉检查电压，

来确定哪一根电源线已断。

速度选择开关失效或连发键(TURBO)不起作用：除了按键导电橡胶的原因外，可检查由集成电路 CD4069 或 NE555 组成的振荡电路是否工作。由于该振荡电路的振动频率较低，可用万用表的 5 伏电压档，测量振荡器的输出电压，振荡输出电压应在 1.8～2.8 伏之间，电表的指针应有明显摆动。由 CD4069 组成的两个振荡器频率不同，电路中电阻较大的(2.4 兆欧)的振荡电路的振荡频率较低。一般估算频率可用 f(频率)＝1

2.2RC(赫)公式计算。如 R＝2.4 兆欧，C＝0.033 微法时，f≈6 赫，则万用电表指针在测量该电路振汇电压时每秒钟振动 5～6 次。在使用控制盒时，当 K1、K2 放在 Ⅰ 位置时，按动 A、B 键不放时，相当于每秒钟按动 A、B 键 5～6 次，这种连发键对减轻操作时手的疲劳和游戏的顺利过关有一定帮助。如无摆动，说明电路无振荡输出，可检查电源电压和电阻，电容的数值，只有排除所有外围元件故障的可能性，最后才能检查集成电路。根据一般修理经验，如果不是因为电源电压接反或突然发生高压击穿现象，控制盒内的集成电路的损坏率是极低的。

第 四 部 分

游戏机主机的常见故障及排除

一、无图像　无声音

首先检查彩色电视机的调谐器是否处于游戏机射频输出的频段，频道位置是否准确。检查方法是：游戏机节目卡以正确的位置插入游戏机主机的节目卡槽内，在游戏机的射频输出插孔(RFOUT)和电视机75欧天线插座间用无故障的射频电连接，将电源变换器的电源输出插头插入主机的电源插座(AC、ADAPTER)上，接通游戏机和电视机的电源开关，调节电视机的调谐器，由于各种不同型号的游戏机所选是的频道位置不同，所以，要在各个频段和频道搜索一下。有时可以在某些频道看到不稳定，不清晰的游戏图像，这是电视机收到了游戏调制器发出的高次谐波所造成的，也证明主机工作是正常的，是由于电视机未调到游戏机射频输出的主频道，可继续再调节，一直调到显示清晰稳定图像为止。如多次搜索仍无踪影，说明主机内部已有故障(电视机本身故障应排除在外)。

主机故障的检查应先从电源供给着手。在对游戏机原理和工作过程有一定程度的熟悉和了解后，并具备一定的电子学知识和技能的基础上，对主机中出现的常见故障是能检查、分析和判断的。在断开电源后，打开主机后盖，拆下电脑板和调制器板(部分游戏机主机的电脑板和调制器板是装在一块印刷板上

的），然后再接通电源。先用万用表的电压档检查电源电路，其电源插座端的电压应该在 8～12 伏左右。三端稳压集成电路 7805 上的电压测量时，应注意其外形结构，7805 的外形如同大功率塑封三极管，其中央引脚接地（电源负极），两边的两根引脚主一是直流输入端，另一引脚是直流输出端，随着市电电网的变化，输入电压可以在 8～12 伏之间变化，而 7805 的 5 伏输出电压是非常稳定的。某些离开配电变压器较远的边远地区，或者是电压不稳定的山区农村，一般情况下彩色电视机对这种市电是能够适应的。这是由于彩色电视机内部的开关电源的电压适应范围较大，故能正常工作。但是，利用变压器降压的线性稳定电源却难以正常工作了。如三端变压器 7805 的输入电压小于 8 伏，其输出电压将不能稳定在 5 伏；但当输出电压达到 4.5 伏左右，主机电脑板就不能正常运转。当出现这种情况时，甚至会使一些初级维修人员误以为是大规模集成电路中央处理器（CPU）和视频处理器（PPU）损坏，而贸然更换集成电路。

当 7805 的输出端电压为 5 伏时，可用万用表的电流档（把万用表置电流档；串联在电路内），测量主机的工作电流，主机正常工作电流为 350～500 毫安，如过大，可检查 7805 的输出电容有否短路或漏电现象，或其他集成电路及分立元件有否短路现象发生。检查时，可采取逐级断路法检查，以确定故障所在。在电源部分的维修中还有一些特别故障，如检查一台不工作的“小天才”游戏机时，发现 7805 工作正常，输出电压 5 伏，而电脑板上的 CPU 和 PPU 消耗电流过大。使印刷铜箔引线的电阻产生电压降，致使集成电路上的电源电压降低，但测量整机电流在正常值范围内，故可排除由于整机所引起；最后逐级检查，才发现是电源开关接触电阻过大，使送到 CPU 的电压降低到无法正常工作的程度。必须注意，由于整机电流过大，电源开关中只要

有 1 欧左右的接触电阻，就会使电源电压降低 0.5 伏，因而造成机器故障。

当电源故障排除后，仍无图像无声音，则先判断是电脑板故障还是调制器故障。在没有正常工作的游戏机可供对比试验，也没有示波器观察各点波形时，可用以下方法作一些检查判断：

根据电原理图，查出由主电脑板通向调制器板的多导线引线排（引线的数量随不同型号的游戏机而有所不同，少则 5 根，多则 8 根）。其中除了电源正负极引线外，最主要的是两根："音频线"（AUDIO）和"视频线"（VIDEO）。检查时，先将游戏节目卡插入节目卡槽内，接通电源开关，再取一压电喇叭或压电蜂鸣片（HTD）用引线将压电陶瓷两极引出，一根引线接主机电源负极（地线），另一根引线接到从主电脑板通向调制器板的引线排中的"音频线"，如果听到有游戏进行过程中发出的音频信号，可初步判断中央处理器（CPU）工作正常。因为音频信号是由 CPU 输出的。如果把压电喇叭接到"视频线"上，如能听到 50 赫的场频哼声，也可初步判断视频处理器 PPU 工作正常，因为视频信号中的 50 赫场同步信号容易通过电声转换器，被人耳听到，而行同步信号频率达到 15625 赫，已接近超声波，人耳不易察觉，其他视频信号变化人耳更难辨别。如手头无压电喇叭，压电蜂鸣片的音量又太低，听不清楚，可用一输入阻抗较大的低频放大器进行检查，则效果更好。当主电脑板的音频、视频信号输出都正常，则无图像、无声音的故障应在调制器内部。

中央处理器 CPU 和图像处理器（PPU）在正常工作时有一定的温升，常达 40℃左右，这是正常现象；其他集成电路一般手接触表面时，无明显温升。如发现有温度过高现象，可更换集成电路。CPU 和 PPU 一般不直接焊在印制板上，而用 40 脚的专用插座焊在印制电路板上，然后将集成电路插在插座上，以便更

换。如手头有相同型号的 CPU 和 PPU，把有怀疑的 CPU 或 PPU 从插座上拔下，换新一试。但插座的接触是否良好，元件焊接有否虚焊，印制电路板是否发生隐蔽的断路和短路，都会影响集成电路的工作。所以，只有排除集成电路外围的故障，才能最后以更换 CPU、PPU 等集成电路的方式来检修游戏机的主机。

CPU 和 PPU 是由时钟信号发生器产生稳定的高频振荡来统一步调进行工作的，检查附图 1 中的石英晶体 X1 是否失效，电路是否起振的方法是：用万用电表的 5 伏直流电压档测量 R。两端的电压，用起子接触 X1 与 C5 的中点时，如电压发生一定幅度的变化，则电路起振的。

二、有声音　无图像

出现这种故障时，也可用前面介绍的方法来判断故障发生在电脑板还是调制板。有声音，一般说明 CPU 正常工作；如有场频信号输出，也能说明 PPU 工作正常，故障将在调制板上。当无场频信号输出，先重点检查 PPU 的外围元件，PPU 的时钟信号输入端（CLK）18 脚有无振荡电压输入；21 脚有无视频信号输出（也用压电陶瓷片检查场频声音）。如 21 脚有信号而调制器板的视频输入端无信号，说明三极管 Q1 失效或电阻 R6、R12 断路。同时应检查节目卡与卡槽接触是否良好。

三、有图像　无声音

屏幕显示图像，说明主电脑板上集成电路 CPU 和 PPU 工作正常，再用前面（1）介绍的方法检查“音频线”是否有声音信号输出（游戏卡必须插入，否则无声音）如有游戏节目的声音，可判断故障在调制板上。可用如下方法检查调制板：在调制板上从接线排上的 A 端循迹啃踪检查 C32、C31、R34 和 6.5 兆赫伴音载

频振荡部分的各元器件及印制板是否有损坏。必须注意，有时虽有振荡但频率发生偏移，这时同样也收不到声音。因此可用起子微调振荡线圈中的螺纹磁芯，检查是否是这种情况。调节磁芯时应注意先向一个方向（如顺时针方向）旋转几周后，未听到声音或声音反而减弱时，再向相反方向（如反时针方向）旋转同样圈数后，再继续旋动几周，但不要按顺时针方向一直旋到底部，以致损坏磁芯和线圈。电路一切正常而无声音的游戏机，大多是振荡频率偏移造成的，所以在调制板上的屏蔽金属罩上留有调节孔，以供检修时调节用。在调制板的金属屏蔽罩上一般有两个孔，一个孔内有一只与半导体收音机的中频变压器外形相同的振荡线圈就是伴音载频振荡器线圈，其磁芯较大；另一个孔内有无外壳的线圈，其磁芯较小，甚至无磁芯，一般不宜拨动，这个孔供调节射频振荡频率，即电视接收频道用。

当"音频线"上无声音信号，而用起子或镊子碰触"音频线"，如电视机喇叭中有感应交流声发出，则可判断主电脑板上有故障。然后，可按照音频信号的流向，逐个检查有关电阻、电容。R4、R5、C9、IC9 中一个门电路，游戏节目卡中的 45～46 的短路印制电路等是否都能传递音频信号。由于音频信号的来源是 CPU 的 1、2 脚，最后应检查这两根引脚上是否有音频信号输出，如果无音频信号，而用起子碰触这两根引脚时电视机喇叭中有交流声，说明 CPU 部分电路故障，可更换 CPU 一试。CPU 的 1 脚和 2 脚输出的音频信号有所不同，一般 1 脚输出矩形波和三角波，音响效果是音乐伴奏信号和子弹发射的啸叫声等乐音；而 2 脚则输出有节奏的伴奏噪声和子弹，炮弹爆炸噪声。这两路声音经 R4 和 R5 输出合成为一路音响效果声音。

一般说来，集成电路的损坏率比外围阻容元件及分立晶体管的损坏率要低，所以首先要检查各元件的工作情况，一些难以

估计的现象都会发生，如：电解电容器漏电、无电容量、电阻值接近无穷大，圆片电容器短路，线圈断路，晶体三极管中是否 PN 结已击穿或有软击穿现象，都会影响集成电路以及整个电路工作，只有排除这些外围元器件的故障后，才可对集成电路进行检查。集成电路一般无法修理，只有用替代法更换。

四、图像发生分裂　画面混乱

游戏节目卡与主机的节目卡槽之间有接触不良或某个别引脚没有接触到槽内卡簧时，会产生图像发生分裂，画面混乱现象。因此检修前，应先插紧节目卡，然后再按复位键（PESET），如图像复原，说明节目卡接触不良；如图像仍有分裂混乱现象，可关断主机电源后，将游戏节目卡取下，检查卡与槽之间有没有脏物粘连，并用无水酒精将槽擦洗一下，然后再将节目卡插入槽中，再观看图像。当主机无故障（可用无故障节目卡试机），图像仍不正常，可判断节目卡本身有故障。

有的游戏者不按照操作规程操作，在没有关断主机电源时，任意插拔节目卡，也会造成图像混乱的现象，但如按复位键后还能正常工作，说明游戏节目卡未损坏；如果多次复位后仍不能正常工作，游戏节目卡可能造成永久性损坏。

有些图像混乱现象是 CPU 或 PPU 发生故障而引起，如每次开机后过一段时间图像却发生混乱，可能是 CPU 或 PPU 发生故障而引起，如每次开机后过一段时间图像才发生混乱，可能是 CPU 或 PPU 的热稳定性不良造成的，另外随机存储器（RAM）6116 发生局部损坏，也会使图像混乱。这些故障都可用替代法检修。

五、屏幕上图像不稳定

当屏幕上出现图像不稳定现象时，可用微调电视机上的调谐器。如能正常工作，说明图像不稳定现象是电视机的调谐器所选频道与游戏机的射频发射频道有偏移造成的。但是，若过一段时间后又发生类似现象，又需要微调电视机的微调器才能得到稳定清晰的画面。这样的故障在排除电视机本射可能出现的频充漂移后，可以检查游戏机的调制器内部，通常是射频振荡器中元件的热稳定性不良或有漏电现象引起振汇频率的漂移所造成的，可用替代方法检修。

六、屏幕呈单色光栅　但无游戏图像

一般彩色电视机在没有收到电视台插出的节目信号时，在屏幕上的黑色背影上出现一片杂乱无规则的彩色花纹；当电视台只有射频信号或者只有行、场同步信号而无节目内容和彩条信号时，屏幕上呈现淡灰色光栅。游戏机接到电视机上后，如也发现类似现象，只有单色光栅而无节目内容时，说明游戏机的调制器正在工作。因为调制器工作时，屏幕上的彩色花纹就会消失。但 CPU 和 PPU 的信号都收不到，可参阅前面介绍的方法分别检查 CPU 和 PPU 是否正常工作。如果只有 PPU 工作而 CPU 不工作时，屏幕上会出现呈宽银幕状的光栅，这是由于 PPU 产生的行场同步信号使电视机的行频，场频信号同步所造成的现象。在确定故障发生在 CPU 之前，应先检查游戏节目卡，因为没有插上游戏节目卡而开机会呈出有光栅、无图像也无声音的现象。游戏节目卡与部分卡槽中弹簧片接触不良，或者游戏节目卡本身损坏，也会出现这类现象。所以，应先检查游戏节目卡槽与节目卡的接触处是否导电良好，有无污垢或氧化层；游

戏节目卡内部印制板是否断裂，元件与集成电路部分接脚是否有虚焊、脱焊，然后换一块新游戏节目卡试用一下。待排除节目卡故障后，再检查CPU的外围元件直至更换CPU。每一次试机时，除接通电源外，要不断按动复位键，使CPU和PPU处于始状态，让CPU开始工作后，不断读出节目卡中RO信息，按步就班地工作。